

ホビー・ジャパン4月号増刊 平成7年4月16日発行 機動戦艦Gガンダム カンダムファイトTHE.3D

HOBBY JAPAN SPECIAL ISSUE
KIDO-BUTODEN

G GUNDAM

GUNDAM FIGHT THE 3D

【機動戦艦Gガンダム】

月刊ホビー・ジャパン4月号別冊



KIDO-BUTODEN G GUNDAM GUNDAM FIGHT THE 3D

【機動武闘伝Gガンダム】

CONTENTS

【第一部 第一章 デビルガンダム

デビルガンダム(1/144) 1
 フォアロウガンダム(1/144) 2
 マスターガンダム(1/144) 3
 デビルガンダム(1/144) 4
 S.F.C. 5

【第一部 第二章 東方不败マスターアジア

マスターガンダム(1/100) 6
 マスターガンダム(1/100) 7
 マスターガンダム(1/100) 8
 マスターガンダム(1/100) 9

【第一部 第三章 四天王

マスターガンダム(1/100) 10
 マスターガンダム(1/100) 11
 マスターガンダム(1/100) 12
 マスターガンダム(1/100) 13

【第一部 五本ガンダム(新シャッフル同梱)】

マスターガンダム(1/100) 14
 マスターガンダム(1/100) 15
 マスターガンダム(1/100) 16
 マスターガンダム(1/100) 17

【第一部 新13回ガンダムファイナル大会

マスターガンダム(1/100) 18
 マスターガンダム(1/100) 19
 マスターガンダム(1/100) 20
 マスターガンダム(1/100) 21

【第一部 新13回ガンダムファイナル大会

マスターガンダム(1/100) 22
 マスターガンダム(1/100) 23
 マスターガンダム(1/100) 24
 マスターガンダム(1/100) 25

【第五部 MEV

マスターガンダム(1/100) 26
 マスターガンダム(1/100) 27
 マスターガンダム(1/100) 28
 マスターガンダム(1/100) 29





第一部・第一章

悪魔の

悪魔は空から降りて来た

池中に潜み

完全復活を持つ

悪魔の化身なのか

それとも

救世主なのか

神のみぞ知る…





DEVIL GUNDAM/デビルガンダム

ネオジャパンコロニーのカッシュ博士が長男のキヨウジ・カッシュと共に研究・開発したのがアルティメットガンダム(究極のガンダム)。博士は人口増加にもなる環境汚染によって危機的状況にある地球を再生するために、このガンダムを開発したのだ。アルティメットガンダムは、「自己再生、自己生産」「自己増殖」の巨大テクノロジーによって地球を再生しようとしていた。

しかし、ネオジャパン政府のウルベ少佐とカッシュ博士の良きライバルであり親友であったミカムラ博士がこのガンダムに目をつけて他の目的に使用するために奪い取るようと画策する。眼のこころでキヨウジとともに地球に送られたアルティメットガンダムであったが、それが悲劇の始まりであった。墜落のショックでアルティメットガンダムのコンピュータが暴走を起こし、地球再生のプログラムが誤作動。その結果、人類抹殺のために動き出してしまったのである。キヨウジ・カッシュはその活動のための生体ユニットとして体内に取り込まれてしまい、ガンダムとともに行方を消してしまふ。

その後、地球の各地で異変が発生する。それはすべて、このガンダムの仕業だったのだ。そして人々はこれを「デビルガンダム」と呼んだのである。

デビルガンダムを何としても取り戻したいネオジャパン政府は、カッシュ博士を冷凍刑にし、キヨウジの弟、ドモン・カッシュを呼びよせた。その目的はドモンに父の罪をつなげるため、コロニー格闘技の覇者である彼の実力を利用して、ガンダムファイトに出場させ、大会を通してデビルガンダムを発見・捕獲させるというものだった。ドモンは今大会で優勝すれば父の冷凍刑が解けると信じて大会に出場する。

一方、ドモンの師であるマスターアジアはデビルガンダムとともに行動する。その謎の行動にドモンは困惑するが、マスターの真の目的は地球の破壊ではなく、デビルガンダム本来の姿である地球再生をはけさせるためであった。

だが、爆走の止まらないデビルガンダムは、その姿をさらに巨大化させコロニーサイズまで増殖させ、地球と人類は最大のピンチを迎えてしまふ。果たしてドモンは、Qガンダムは、そして地球は?

自己再生、自己生産、自己増殖



NEO-JAPANESE MOBILE FIGHTER (JOGOOX)

DEVIL GUNDAM

"EARLY VERSION"

B-CLUB 1/144 scale resin-cast kit
Prototype model by Yuji Tanaka

最強悪魔のマシン、デビルガンダムのガレージキットが日クラブよりリリースされている。キット化されたのは地球に降下した頃の初期バージョンで、いかにもガンダムした上半身に“甲殻類”のような生物的なボディがついたものを立体にしている。スケール表示は1/144スケールだが、全長240mmにもおよぶその巨大は迫力満点。とくとご覧いただきたい。

【デビルガンダム・初期バージョン】

日クラブ 1/144スケールキット
原型製作 / 田中ゆうし





◆シャインガンダム系の上半身に巨大な下半身。かなり有難くて、重のような大剣のツメに追加。全体的なシルエットはターボを彷彿とさせる。キットではその複雑なプロポーションを上手にまとめている。ちなみに、キットのパーツ数は4モビルパーツ。その中で、1パーツは1パーツより少ない。



◆貴族も設定画をもとに脚のツメの1本1本にまでしっかりモールドされている。
▼シャインガンダム系の形状をもつ上半身。ポリパーツ使用により各関節は可動。



▲フジツボのようなモールドは1つずつ取り付けるようになっていく



▲2本の巨大なツメはポリパーツ（可動さま）使用で関節が行える。ただし、かなり重量のかかる部分なので組み立てには注意が必要



▲下半身中部にあるバルシには上半身背面同様のフジシボ状パーツ("マザーデンタル"という名称だった)がピッシリ



▲背裡に配列された腕部は、さすがに固定で仕上げるようになってる



▲同スケールのゴットガンダムとの比較。いかに巨大であるかが分かるだろう



悪魔の細胞



【PHARAOH GUNDAMⅣ / ファラオガンダムⅣ世】

地球に降下したデビルガンダムはガンダムファイト予選に参加しているファイターたちに接触し、DG(デビルガンダム)細胞をつぎつき植えつけていった。DG細胞は時として死者すらも甦らせ、そのパワーの凄さは通常MFを凌駕し、さらにはデビルガンダム同様自己再生すらする。

ネオエジプト代表は本来ファラオガンダムⅣ世であったが、DG細胞によって甦ったファラオガンダムⅢ世によって破壊された。

ファラオガンダムⅣ世は、第3回ガンダムファイト優勝者、ダハール・ムハマンドによって第4回大会に出場するも、サイ・サイシーの祖父、サイ・フェイロンの駆るフェイロンガンダムに倒された。そして40年、死亡したはずのムハマンドはDG細胞で甦り、サイ・サイシー駆るドラゴンガンダムと戦うのだった。

NEO-EGYPT MOBILE FIGHTER[GF-04-001NE]

PHARAOH GUNDAMⅣ

1:144 scale scratchbuild
Modeling by Yoshiyuki Aihara

ストーリーの前半に登場したモビルファイターのなかでも、デザイン、印象度ともにポイントの高いのがDG細胞で甦ったダハール・ムハマンドの乗る“ファラオガンダムⅣ世”だろう。作例はGガンダムシリーズのキットをベースにスクラッチビルドしたもので、フル可動モデルとしては上げたもの。

●製作記事№51ページ

【ファラオガンダムⅣ世】

1/144スケール スクラッチビルド
製作/相原善行



【MINARET GUNDAM/ミナレットガンダム】

レイン・ミカムラの大学時代の恋人、セイト・ギュセルは、この大会にミナレットガンダムで参加した。しかし予選中にデビルガンダムと接触し、DG細胞に感染する。DG細胞に侵されたセイトは、破壊活動を行うが、完全に(脳まで)侵されていないため、ドモン・カッシュの駆るシャイニングガンダムに破れた直後、元に戻ったのだ。DG細胞は早い時期ならば消滅することが可能だということだ。

NEO-TURKEY MOBILE FIGHTER (GF13-052NT)

MINARET GUNDAM

B-CLUB 1:144 scale resin-cast kit
Prototype model by Hideo Amemiya

フル可動タイプのBクラブのGガンダムシリーズの第4弾が、このミナレットガンダム。他のキット同様にGガンダムのプラキットシリーズのポリパーツ(PQ-107)を使用すれば各関節可動にすることができる。キットには巨大なミナレットシュミッターが付属する。●製作記事▶52ページ

【ミナレットガンダム】

Bクラブ 1/144スケールキット
原型製作/阿宮英夫



悪魔の下僕

【DEATH ARMY/テスアーミー】

□□細胞は金属の一種であるにも関わらず、生体細胞と融合し、その生体組織を支配下においてしまう。感染した生体組織は一定の潜伏期間後に発病し、皮膚組織の結晶化とともに全身が□□細胞に侵されていく。そして脳に入り込んだ場合の治療法はなく、デビルガンダムにあやつられてしまう。デビルガンダムはネオシャパンの東京に潜み、一般市民に次々と□□細胞を感染させ、ゾンビ兵を誕生させた。ゾンビ兵たちはデビルガンダムによって生み出されたモビルスーツ、テスアーミーのパイロットとして使用され、ついには東京を死の街と化してしまったのである。

DEVIL GUNDAM USE MOBILE SUIT

DEATH ARMY

1:144 scale full-scratchbuild
Modeling by Hajime Ishizuka

第12話のマスターアジアの初登場とともにインパクトの強かったのが“デスアーミー軍団”。その後も、ニセマスターガンダムやニセトラゴンガンダムになったり、空や海のユニットに交換して続々と登場するその姿に思わす欲しいと思った方も多いはず。今回はフルスクラッチによるもので、MSモードと四脚モードの2種を製作した。

【デスアーミー】

1/144スケール フルスクラッチビルド

製作・解説／石塚 徹

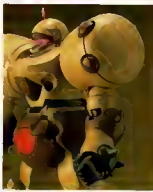


▼各パーツはポリバテのブロックからの削り出しで作り、その塗装製して、MSモードと4脚モードを作っている。MSモードのほうはGガンダムシリーズのポリパーツを流用し各関節は可動できるようにした



▶脚間はキャストの板をはり合わせたものから削り出している

▼足裏のモールドも再現



▲あの不気味に光る「一つ目」の頭部も再現
▲肩アーマーのもとになっているのはトリートメントのキャップ(ノ)。そして丸いモールドは日目弾。最近にあるものは何でも使おう

Gガンダムの世界に登場するMSの中でもヤラレメかなから個性的でインパクトがあるのが「デスアーミー」。何とカトキハジメ氏のデザインなんですよ。カト氏のデザインするMSは、設定画が多いので、モデラーにはありがたいです。可動部等の設定が、ある程度しつかりしているMSは、スクラッチがし易いと思っています(船室に達することが出来るという意味ではありません)。モデラーが実際に作る作業は確実に増加していますが、自分の勝手なアレンジ等が少なくてもいいので、とってもらいやすいです。そんな理由で、アーミーでは、構造的に強くなりすぎることはありませんでした。しかし、造形技術そのものが苦手ですることになってしまいました。設定画がいっぱい入っているのに、絵の通りに造れないんです。その結果表現したいと思っていること(パーツの厚みや、細等)をしつかりと頭で考えて理解していないので、いざパーツを削ろうと思つた時に手が動いてくれません。デザイナーが表現したかった物

を感じ取るということも、造形技術の一つではないかとも思います。キャクタク1モデルでも、スケールモデルでも目的を持って作業をするのは大切なことですね。構想を知らない人が聞いた、大変な想像力かもしれないけど、やっぱり深いかな。この世界は、ではこのへんで解説に入りたいたいと思います。通常のMSモードと4脚モードがあるんですけど、バリエーションは基本的に同じなので、いっしょに解説していきます。

③頭部

頭部はポリバテからの削り出し。ポリバテ

にポリバテを少しづつ盛り、形を造っていきます。なかなか思ったとおりの形にならずに苦労した所です。首のまわりを一段、彫刻刀で削り取っています。彫刻刀の刃が入れない場所には、精密ドライバーを研いだ物を使うとよく彫れます。精密ドライバーは他にも使い道が多いので、一つ持っていると便利ですよ。私はミミリと3ミリ幅の物を使っています。

④胸部

胸部はポリバテブロックを適当に削った物にポリバテを少しづつ盛り、形を造っていきます。なかなか思ったとおりの形にならずに苦労した所です。首のまわりを一段、彫刻刀で削り取っています。彫刻刀の刃が入れない場所には、精密ドライバーを研いだ物を使うとよく彫れます。精密ドライバーは他にも使い道が多いので、一つ持っていると便利ですよ。私はミミリと3ミリ幅の物を使っています。

肩は何を使つて造ろうか少々悩みました。ヘアートリートメントの管に付いていたフタをシリコンゴムで形取りしました。そして、普通ならレジンキャストを流すのですが、レジンキャストは鉄ヤスリのすべりが悪いので、作業がし易い様にポリバテを詰め込んでいます。丸い所はリユーターで穴を開けた所にBB弾を埋めています。通常のMSモードの方には、Bジョイント(六)を埋めています。こういう作業にはリユーターが必要になってきます。私の使っているリユーターはわりと安物ですが、持っているとすごく便利。ビレットは金属の物のみ使用しています。



◀◀初登場はこの4脚モードだった。それにしてもこのMSを素手で破壊してしまうマスターアジアは本当にスゴイ！



▲比較。4脚になるとかなり印象が違って見える



◀背中のバックパックのようなものが、実はMSモード時の腰部
▼4脚モード時のアタッチメント部も設定画に従って再現



▲武器もちろん自作。それにしても“假拳”のような気がスゴイ

4 脚部

上腕はポリバテからの削り出し、下腕はM.C.のキャスト機にポリバテを盛って形を造っています。形状はかにもガンダムといふ感じが。チュン〇ーの機体トゲトゲは3ミリプラ棒から削り出しています。右手は銃を持たせるため、コトブキヤのつやちゃんHを改造して使用。左手は握り手がはしなかったため、ポリバテブロックから削り出しています。親指は後からポリバテを盛り削っています。

5 腰部

腰のブロックはM.C.のキャスト板からの削り出し。アーマーはポリバテを板状に盛って削っています。通常MSモードの物はそれら削ったパーツをポリキャスト、Bジョイント(少)で接続しています。4脚モードの時の腰部ユニットは、成型したレンスキャストのあまりを削り出し、スリットはシャープペンシルの芯をならべています。

6 腕部

通常MSモードの時の足はすべて、キャスト板を貼り合わせた後に削り出し、足の裏は一応モールドが入っています。4脚モードの方は、アウトラインをキャスト板で削り、ポリバテを盛って、仕上げています。ここは形が結構難しく苦労しました。腰に削り付けるパーツはキャスト板から削り出し、モールドは6ミリプラ板を貼って作っています。関節部は8ミリパイプに1ミリプラ板を貼った物を先のパイプに削り付けています。パーツはそれぞれシリコーンゴムで複製しています。シリコーンゴムは、東京シリコーンSE10を使用しています。このシリコーンゴムは硬化後、かなり硬いので、型スレはほとんどないでしょう。気泡が何もなくても抜けるくらいです。

7 塗装

全体的にアニメの指定よりも濃くしています。特に地味にするわけはありません。本体はライトカーキイエロー少量。赤色の所はダークアイズナヨレットブラウンフラットベイス。グレーの所はミッドナイトブルー+フラットホワイト+フラットベイス。銃はブラック+シルバー。赤は電光レッド+フラットホワイト+シャインレッド少量。目は電光ピンク+ホワイトです。

最終形態



▲インテーク部は大型化し、スリットを入れたプラ板を接合した



▲キットでは関節可動がオミットされているため、プラ板、ポリキャップを使って可動するようにした。これでかなりポーズなどに変化が出せるようになった

▶頭部は全体にポリウム不足上に形もいまひとつ。作例では左右のインテーク部のポリウムアップやポリバタを併せて全面をディテールアップしている。また胸部も線書きで細く描き加えてポリウムアップした

▼肩アーマーはキットのままだが、ポリバタで隙間を出している。下腕は全体にポリウムアップし、手首も大芯のものを用いてデビルガンダムが持つ迫力を演出した



▼キットでは各関節が割い上に、全体にスカスカした感じに見えるため、その
2点を中心に手を出している。手持ちのキットと比較してもらいたいだろう



NEO-JAPANESE MOBILE FIGHTER [JDG00X]

DEVIL GUNDAM

"LAST VERSION"

BANDAI 1:144 scale kit
Modeling by Noriyuki Kawasaki

Gガンダムシリーズのラストを飾って発売された“最大最強の敵”(地球の救世主というべきか…)デビルガンダム。スケール表示は1/144のスタンダードサイズだが、ポリウムは通常のMFの4倍以上。キットでは各関節が可動する他、ガンダムヘッド状態も再現できる…と、まったく問題のないように思われるが、キットをよく見てもらいたい。若干問題がある。それはプロポーション等ではなく、実は関節。なぜかこの大きさにもかかわらず、1/144のGガンダムシリーズと同じポリパーツ(PC-107)を使用している。これでは強度不足。ましてやガンダムヘッドへの変形といった遊びもあるのに、ちょっといじっただけでポリパーツがヘダってしまう。さらにはこの影響か、強度を出すために“膝”を一体成型にしている。それまでのシリーズがどれも素晴らしいだけに少し残念なところだ。せっかく遊べるキットなのだから、思い切ってこの辺の可動部を生かすために改造した。●製作記事▶53ページ

【デビルガンダム(最終形態)】

バンダイ 1/144スケールキット

製作ノリ川法華

▼デビルフィンガーを自作。見て分かるように肩アーマーが変形して指状になっている。ポリバチを使い自作。型取りし複製したパーツで仕上げている





▲デビルフィンガーのディテール。色彩は早い段階で製作したための想像で行った（他にも違っている部分があるのはそのせい…）



▲足底は設定画をもとにポリバチを盛って再現。同時にポリバチを使ったことでウエイトとしての効果も出ている。またヘッド内部はスラスカなのでコードなどで少しでも中身が溢まったようにした
▼ガンダムヘッド状態。作例は脚部の改造によって完全なヘッドにはならなくなってしまっているが、一応雰囲気は出る。キットも一部差し換え等で変形できるようになっているが、これも完全と呼べるものではない。ここは1つ悪い切って“腿”だけを作ってもいいかも



最終決戦





NEO-JAPANESE MOBILE FIGHTER [JOG00X]

DEVIL GUNDAM

“SFC VERSION”

BANDAI 1:144 scale kit conversion

Modeling by Goro Yamaoka

最後の最後までロボットアクションヒーローノリで楽しませてくれた「機動武闘伝Gガンダム」。その感動はこれからリリースされるビデオとLDで残ることだろう。そしてもう一つメディアとして忘れてならないのが、スーパーファミコン用ソフトの「機動武闘伝Gガンダム」。このソフトはいわゆる1対1のMFの対戦が楽しめるアクションゲームだが、その中でちょっと見逃さないのが、このソフト用にデザインされたデビルガンダム。ストーリーモードのボスキャラとして登場するこのデビルは、本編と同じくカトネハシメによるデザインで、下半身などが大きく異なる。作例は発売中のデビルガンダムのキットをベースに下半身を新造して製作した。●製作記事▶54ページ

【デビルガンダム(SFCバージョン)】

バンダイ 1/144スケールキット改造

製作・解説/山岡五郎

▶これが設定画。形状もさることながらカラーリングも大きく違う(かなり地味)。デザイン的には初期型の洗れをくんでいるようにも見える。実際のゲーム画面の中ではかなりいるとアクションを促してくれる(知りたい人はぜひゲームを買おう)



▲上半身はキットのまま使用できるが、それ以外は完全自作となる。共通パーツは複製して使用している

▶腰から下は強度の問題で固定しているが、それ以外の部分はポリパーツ(目ジョイント等)で可動し、ポーズをとることも可能

▼肩アーマーはキットのままでもよいが、腕は設定画を見れば分かるように若干異なる。この辺はキットベースにポリバテで改造した



▲上腕のパーツはスコックのパーツを利用している。ゲーム画面内では、この腕が伸縮する



▲頭部はほぼキットのまま。モールドが目立つ部分には手を加えてディテールアップした

◆下半身はフルスクラッチ。フジツボ秋のパーツはキットのものを流用した



▼キットと比較した。それぞれに特徴があって面白い。側に自信のある方は改造してみてもどうか



東方不败



【MASTER ASIA/マスターアジア】

ネオ・ロンドン代表。東方不败とマスターアジアは第1回ガンダムファイトの覇者である。同時に最強格闘家集団ジャッパル同盟の一員、“キング・オブ・ハード”として君臨し、不败神話を築りあげた。一方でネオジャパンのドモン・カッシュを10年の長きに渡って鍛え上げ、キング・オブ・ハードの称号を授けた。しかしながらその後、ネオジャパンが開発、謀の煽走をし地球に落下したデビルガンダムと行動をともにした。その真意は定かではないが、全てを賭けてそのデビルガンダムを復活させようとしたのであった。



流派！

東方不敗は王者の風よ！

全新系統

天破俠乱

見よ！

東方は赤く燃えている！

MASTER ASIA

1:8 scale full-scratchbuild
Modeling by Hiroyuki Ito

Gガンダムキャラクターの中で、主人公のトモンよりも、アレンビーやレインよりもインパクト、人気ともに一番なのが東方不敗ことマスターアジアだろう。ガンダム世界はおろか、かつてないほどの魅力を持ったマスターを1/8で名匠、伊藤宏之がフルスクラッチした。マスターはいろいろな決めポーズがあるが、ここはあえて両腕を組み、遠くを見つめているポーズしている。

●製作記事▶55ページ



【マスターアジア/東方不敗】

1/8スケール フルスクラッチビルド
製作／伊藤宏之



超電影霸王彈



【KOWLOON GUNDAM/クーロンガンダム】

第12回ガンダムファイト優勝機でマスターアジアの愛機である。拳法の達人であるマスターの技を完璧にトレースできるハイポテンシャルな機体である。とくにマスターの得意技である布による攻撃は得意である。ネオジャパンの首都、東京の新宿シティーでドモンたちの前に姿を現わし、シャイニングガンダムとともにデスアーミー軍団を撃破するが、それはマスターの策略であった。そしてクーロンガンダムは真の姿であるマスターガンダムに変身するのだった。



NEO-HONG KONG MOBILE FIGHTER (GF13-001NH) KOWLOON GUNDAM

1:144 scale full-scratchbuild
Modeling by Masakazu Owa [G.G.P.]

マスターアジアとともに出現し、その體を模したデザインで印象深いモビルファイター、クーロンガンダムを1/144スケールでフルスクラッチ。製作は大輪正和によるもので、作者が日クラブのGKで得たノウハウを生かしてフル可動モデルで仕上げている。また、ドモン駆るシャイニングガンダムと組んで発つ大技“超電影覇王弾”が再現（といっても写真とCGの合成だが）できるように“マスターヘッド”も製作した。●製作記事▶56ページ

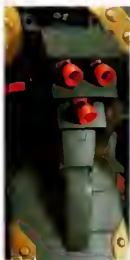
【クーロンガンダム】

1/144スケール フルスクラッチビルド
製作ノ大輪正和 [G.G.P.]



▲日クラブGKのネロス、ジョンプルガンダムの原型を手がけた作者がそのノウハウを生かしてフル可動モデルで仕上げたクーロンガンダム。各関節には市販のポリパーツやGガンダムシリーズのポリキャップを使っている

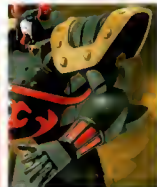
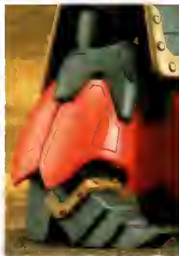
◀クーロンクロスをオプションで製作。もっともマスターは生身でデスアーミーを倒してしまうほどのパワーを持っているが



▲胸のアーモアは、プラ板（フロント）とエボパテで作り、接続にはブラキットのポリパーツを使用した
▼前面のバックパック。バーニアはウェーブのLバーニアの一番小さいものを使用



▲頭部はエボパテの塊からの削り出し。兜とマスク部で二分割して製作
▼胴体は芯にポリパテのあまりなどを使いそこにエボパテを盛って形を出している。特に腹部のモールドの再現が美しい。なおすべてのパーツはレンジに置き換え、重量がかかる胴体などは中空にして使用した



▲奥技「超絶覇王電撃弾」用に製作したマスターアジアの頭部（窪田足安製作）
▶足座も設定画をもとに再現。ちなみに足首は形状の似ているミナレットガンダムのもので流用
▼そして、その正体は――

▲腕はジョンブルガンダムのパーツなどを利用してエボパテで製作。関節はブラキットのポリパーツを流用
▼脚部も他のGKの似た形のものをベースにエボパテで製作



必殺！闇黒拳



【MASTER GUNDAM/マスターガンダム】

東方不敗＝マスターアジアが今大会で乗る真のMF、マスターガンダム。クーロンガンダム同様、マスターの技のすべて再現でき、その能力は他のMFを圧倒する。また、デビルガンダム四天王のリーダー的存在でもある。必殺技は“ダークネスフィンガー”で、これは、シャイニングフィンガー、ゴッドフィンガーに匹敵する威力を持つ。他に外観の大きな特徴としてウィングがあるが、これは悲戦闘時はマントになる。



NEO-HONG KONG MOBILE FIGHTER (CF13 GUININ II)

MASTER GUNDAM

BANDAI 1/100 scale kit
Modeling by Toshiro Matsumura

1/100スケールのガンダムはスタビライザーが可動してマント状態も再現できるディスプレイユニットに載るキット。しかしながらやや頭部が大きくプロポーションバランスが悪い。そこで作例では頭部、胴体を中心に大幅な改修を加え、よりイメージに合うようにした。ただし、スタビライザーの可動はキットのままとした。

【マスターガンダム】

バンダイ 1/100スケールキット

製作・解説／松村年廣



●手法の使い手であるマスターアシアもしさを出す
よつなポーズもキットの可動範囲でも十分に打える



「マスターガンダム」の「マスター」は「ディスタンスクラッシャー」を持つ。作例では紹介していないがキットにはディスタンスクラッシャー用のパーツ「ゴッド」も付属。



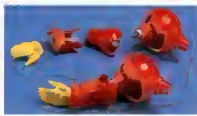
▲キットのスタビライザーは展開時（マント時）を基本にしているために折りたたんだ時にはやや大きく感じるものの、マントとしてはピッタリと収まる



▲作例中もっとも手を加えた箇所。やはり全体のバランスから見れば大きく感じってしまう。キットを切り詰めたもの、顔の部分だけはポリバチから削り出した



▲完成した顔部。アンテナはキットのものをシャープに削ってとりつけている



▲顔は基本的にキットのまま。ポリバチがムキ出しになる射撃口はプラ板で隠して処理。手首はポリバチから削り出して新造。ダークネスフィンガータイプも作ってある
◀足底はもとからあるモールドをベースにティールアップ



▼胴体は厚みに欠けるため、後背面で約3mm増やし、両脇も0.5mmずつ増やしている。またバランスを考えてポリバチで胸の先端をポリウムアップした



▲スタビライザー（マント）の取り付け部は、ポリバチ、プラ板を使って裏打ちしている
◀部分的に目立つ所はプラ板で裏をふさいだ



▼脚部は太股を中心に若干のポリウムアップを行っているが、基本的にはキットのまま。ただし、足首の関節は軸と受けのポリパーツを造り出して使用。これによって可動範囲が広がった。甲の角状パーツはポリバチで厚みを出して、設定画に近い形状にした



◀▲全体のバランスは劇中の小さい頃に
長い脚といったイメージで製作した。手
持ちのキットと比較してもらってその違
いが見えると思う

▼部分的に（膝など）は自重関節にして
よりポーズがつくようにした



▼頭は作者の持つイメージに合わせるため、思い切って
ポリバテからスクラッチとしている。キットと比べてフ
ェイス部がかなり小さく出来ているのが分かる

NEO-HONG KONG MOBILE FIGHTER (GF13-001NH II)

MASTER GUNDAM

BANDAI 1:100 scale kit
Modeling by Hideo Hasamoto

前ページでは頭部、胸部の改修をメインにした作例を紹介した。ここではもう一歩進めて、より劇中の
イメージに近づくべく各パーツに手を加えて製作したマスターガンダムを紹介する。この作例ではスタ
ビライザーをマントに変形することをオミットしてアクション優先で製作した。●製作記事▶58ページ

【マスターガンダム】

バンダイ 1/100スケールキット
製作/渡佐本英生



▼全体的に細くなるようにした腕部、太
股、膝と足指幅詰め、踵下部を3mm延長、
太股は6mm延長、膝関節は自重関節に
してより可動範囲が広がるようにした



▲スタビライザーは内側の2枚を使用
せず、外の2枚を薄く削って軽くした。
その結果、スタビライザーを上にあげ
ても立てるようになった（キットのま
までは立たないのではご存じのとおり）



▲全体的にポリウムアップした腕部。上腕部は少し短
かめにするとバランスがとりやすいようだ。手首は指を
新造した

◀◀脚は厚で3mm幅詰め、股間のブロックは前後で4mm
長くした。脚部は正面から見て肩がハの字になるように
した。各アーマーはスプリングパイプでジョイントし、
思い切ったポーズがつけられるようにした





NEO-HONG KONG MOBILE FIGHTERIGF13-001NRZ/

MASTER GUNDAM

BANDAI 1/144 scale kit
Modeling by Goro Yamaoka

1/144のキットも1/100同様に頭が大きく、胴体、腕部のポリウムが不足のためにいまひとつバランスは良くない。どうしてもマスターガンダムの場合、劇中でのイメージがあまりにも鮮烈なため、もっとカッコ良く仕上げてみたいと思う人も多いはず。作例はそのためかなり大がかりな改造をしている。およそ初心者向きといえるものではないが参考にしてもらいたい。●製作記事▶58ページ

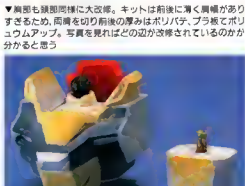
【マスターガンダム】

バンダイ 1/144スケールキット
製作・解説／山岡五郎

◀徹底的なプロポーションの改修によって、1/144スケールとは思えないバランスに仕上がった。質中のスタビライザーだけは重要な問題から、ほぼストレートに組んでいる



▲胴体は上下で分割して厚でスライディングできるようにし、さらにフンドシ側は別パーツ化してあとから取り付けられるようにした



▼胴部も顔部同様は大改修。キットは前後に薄く異端がありすぎるため、両端を切り前後の厚みはポリバテ、プラ板でポリウムアップ。写真を見ればどの辺が改修されているのかわかると思う



▲顔部は大胆にスクラッチ。Vガンタムの顔部をベースにポリバテを盛って製作した



▲足首も、太股、膝のポリウムアップに合わせて大型化。足底もプラ板で厚みを出している。

▲足底はリリベッツに穴を開けたものを使ってディテーリングした



▼脚部は全体的にポリウム不足なので、膝裏面で1mm、膝の下の方で2mm延長した。太股もポリバテでポリウムアップ



▲肩アーマーと上腕はキットでは一体パーツのため、別パーツ化し、上腕はキャスト棒から削り出し、下腕も少し延長しバランスをとっている。手首はエポバテからの削り出して、右手は「ダークネスフィンガー」状態で作っている



▼背中のスタビライザー(マント)は若干増強した上で、可動範囲を広げるため、ジョイントとプラ板で自作したものに変換した



▼ストレート組み(右)と比較した。プロポーションの違いがよく分かると思う



第一部・第二章

四天王



悪魔が生まれ

我等も生まれた

或者は天空より

或者は地の底より

そして或者は海の底から生まれた

我等は東方不敗の元に集い

悪魔を興えらせる

我等の名は

四天王なり

デビルガンダムは3大テクノロジー
(自己再生・自己生産・自己増殖)とそ
のOG細胞は怪物的なガンダム、四天
王を倒り出した。
四天王は一度はドモン・カッシュの
撃つガンダムにその機能を停止させ
られたデビルガンダムを甦らせるため
に現われ、新シャッフル同盟と対する。



東方不敗と風雲再起

【FUJUN-SAIKI/風雲再起】

東方不敗＝マスターアジアの愛馬である風雲再起は、他のモビルファイター同様に“モビル・トレース・システム”によって自らモビルホースとして、マスターアジアの乗るマスターガンダムとともに行動する。最終バトルロイヤルでGガンダムに破れたマスターアジア亡き後は、トモンの愛馬として活躍する。なお、モビルホースは変形してMF用の台座にもなる。

NED-HONG KONG MOBILE FIGHTER [GF13-001NH II]

MASTER GUNDAM

MOBILE HORSE

“FUUN-SAIKI”

1:144 scale scratchbuild

Modeling by Makoto Hachisu

デビルガンダム四天王の原稿、東方不敗にとマスターアジア版のマスターガンダムはそのままでも魅力的なモビルファイター。しかし、それをさらに引き立ててくれているのが翼馬、風雲再起。生身の馬がMFより乗り込むのがモビルホース・風雲再起だ。作例は風雲再起にまたがったマスターガンダムを1/144スケールでフルスクラッチ。特に風雲再起は美しく動く姿でポーズを固定、今までのガンダム世界とは違った迫力ある立体が完成した。●製作記事▶80ページ

【マスターガンダム&風雲再起】

1/144スケール フルスクラッチビルド

製作・解説／八須 誠





▼胴体は左右で2mm幅話し、肩と首周りをポリバテで新造

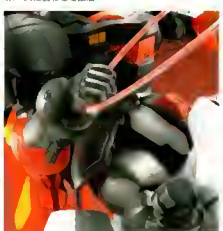


▼マスターガンダムは使えるパーツはなるべくキットのものを使用するようにしているが、ポーズなどの面からはほとんどスクラッチとなっている。この頭部も1/144のVガンダムの頭をベースに新造した



▲脚部は床屋再起にまたがらせるため、バランスを考えてやや縮くするように確認め等をこなっている

▼踵のアーチャーは切離し、ポリバテで裏打ちしてからポーズに合わせて接合



▲スタビライザー(マント)はキットのままではメリハリに欠けるので、1/100のキットを参考に内側にたたまれた部分を再現した

▲床屋再起はポリバテによるフルスクラッチ。設定画(デザイン/カトキハジメ)は、どちらかというと小ぢんまりとした感じで、馬というよりは犬的な印象さえ受けるため、劇中やアニメ版等のセル画、そして本物の馬などを参考に、より馬らしいラインに変更した。またバランスを考えてやや大きめに作っている

▼ビーム手綱は発光ファイバーを使って再現している



【GROUND GUNDAM/グラウンドガンダム】

デビルガンダムが生み出した四天王の1体。四天王は1度機能を停止したデビルガンダムを復活させ、ガンダムファイト参加のファイターの中から最強の1人を探し出すために行動する。獅王争奪＝グラウンドガンダムはそれほど驚くべき質量とパワーでマックスターとローズを窮地へ陥れた。パイロットはD.G.編隊に優され復活したエトール・チャップマン。なお、ジョンプルガンダムより進化してグラウンドガンダムへと変形(変身?)するが、その正体は不明(他の3体も同したか)。

獅
王
争
奪



GROUND GUNDAM

DEVIL GUNDAM'S FOUR DEVAS

1:144 scale full-scratchbuild
Modeling by Yoshiyuki Aihara

「HJ杯2D&3DオリジナルMFコンテスト」で、スノーミラーシュカガンダムで2位をして、ファラオガンダムⅡ世のフルスクラッチで華々しいデビューを飾った相原眞行の別冊用新作は、デビルガン四天王のグラントガンダムとヘヴンズソードの2体。グラントガンダムは表示スケールは1/144とはいえ、2本の巨大な角を含む全高は40cm近くになる大型モデルとなった。なお作例は直立状態で製作している。●製作記事▶52ページ

【グラントガンダム(魔王争覇)】

1/144スケール フルスクラッチビルド

製作・解説／相原眞行

◀指定画だけで見るグラントガンダムは平面が多く、立体化する着色もその辺を十分に考慮して行わないでゴッペリしたものになってしまう。作例は誤解なく、プロポーションとも満足の中出来といえるだろう。





▲肩アーマーも基本的にはプラ板とポリバテで製作。主眼はポリキャップでショイントしてあるので若干可動できる



▲胸を含む胴体はプラ板とポリバテで造形。微妙なラインがよく再現されている



▲弾頭は1/144のVガンダムのもをゲージにして製作している



▲肩アーマーをはずした状態。記事中では触れていないが、作者のゴダフリカインナーパーツに出ている
▶日本の角の軍部。日本の角は峰状の物からの輸出ではなく、今や貴重品となったイマイの1/16エレファントの頭部を複製して使用した



▲前脚のインテーク部
▶前脚(脚?)のディテール。ここも肩のインナーと同じように作り込まれている。ちなみに少し動く



▲なぜか主眼から出てくる隠し脚(こいつでマックスターをわしづかみしていた)も再現した
▶後ろ脚のディテール。アクチュエータなどが分かる





天劍絶刀



【GUNDAM HEAVEN'S SWORD/ガンダムヘヴンズソード】

四天王の1体で“鳥型”をしている。高速で空を移動し、その巨大なクローで相手をわしづかみして攻撃する。また両翼は折りたたんで収納でき、クローも変形して脚部になる。パイロットは今大会の予選でドモン・カッシュ駆るシャイニングガンダムに倒されたネオイタリア代表のミケロ・チャリオット。このヘヴンズソードも他の3体同様にネロスガンダムの状態から変身できる。もっともそれはそのように見せているだけなのかもしれないが…。



【ガンダムヘヴンズソード(天剣地刀)】

1/144スケール フルスクラッチビルド

製作・解説／相模原行

グランドガンダムよりも先に相模原が製作したガンダムヘヴンズソード。これも1/144スケールながら底辺で約90mmというビッグモデルになっている。設定では変形してMF（と呼んでよいのだろうか？）形態にもなるが、強度などを考えて“翼”形態の固定モデルとして製作した（脚部は可動するが）。とくに翼は軽量化するため、プラスチックのバキュームフォームを主体に作っている。●製作記事▶26ページ

DEVIL GUNDAM'S FOUR DEVAS

GUNDAM HEAVEN'S SWORD

1:144 scale full-scratchbuild
Modeling by Yoshiyuki Aihara



▼デザイン画で見るかぎりには、一見1/144のマスターガンダムがパーツとして使えそうにも思われるが、そこはやっぱりムリと判断しすべてのパーツが自作となった。また左右対象のデザインのため、ほとんどのパーツが型取り→複製して作った



▲翼周りのアーマーと翼下部の詳細



▲翼は軽量化するため、プラ板のパキュームフォームによるパーツを主体に製作した

▲脚部の形状はマスターガンダム的なラインのように見えるが、キットベースで作るよりは自作のほうが早くて楽(?)と判断して製作。この部分は可動する



▲翼面のディテール。テールスタビライザー基部のアクチュエータを再現した



▲ほとんどのパーツが複製品で作られているが、頭、左右のフェイスガード、手銃、腰、テールだけはワンオフになっている



笑傲江湖



【WALTER GUNDAM/ウォルターガンダム】

四天王の中でも、もっとも変化に富んでいるのがウォルターガンダム。球体になって、空や海中を高速移動する他、地上では背部に収納されている日本の脚で自立し、腕からのビームで攻撃する万能タイプである。パイロットはネオホンコンの首相、ウォン・ユンファが自ら最強と認めた、ネオスウェーデン代表のアレンビー・ピアズリー。

▶頭部、胸部(胴体)は基本的にポリバテのからの切り出して製作。フジツボのパーツはデビルガンダムからの流用

▼マスクオープン状態の胸部も製作



▲背面は設定がないため、陸戦時の日本の脚が収納されていることを前例として作った(一体パーツとして仕上げている)



▼四天王のうちマスターガンダム以外の3体は、このウォルターガンダムに
 照らす設定感が少なく、製作意図が不明な代物になっている（もともと立体化
 =キット化を前提にしていなかったらどうが...）。ウォルターも両面設定はな
 いが、Gガンダムの世界ならばデッチアップしてもさほど問題はないだろう



DEVIL GUNDAM'S FOUR DEVAS

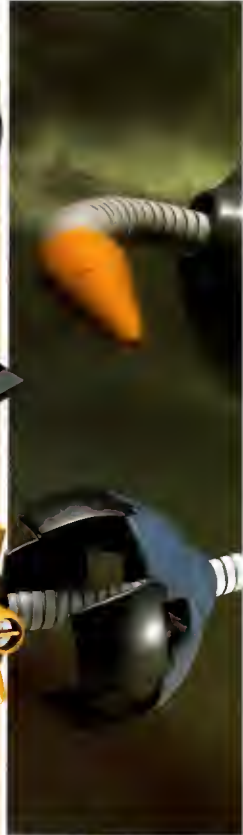
WALTER GUNDAM

1:144 scale full-scratchbuild
 Modeling by Noriyuki Kawasaki

球状のアーマーに伸縮自在の腕、そして日本の細い腕。その1の中
 でもとりわけ奇妙な形をしているウォルターガンダム。例では頭、
 胴体、足首等のパーツは基本的にポリバテから切り出して製作して
 いるが、一番のメインである球状のアーマーは、ポリバテ製のカプセル
 状の物をベースに複製して使用した。他に、腕にも“蛇口用の金
 属製パイプ”を利用しているなど、身の回りにあるもので使用可能な
 パーツを上手く使って製作している。●製作記事10ページ

【ウォルターガンダム(実機江崎)】

1/144スケール フルスクラッチビルド
 製作/川崎法幸



- ▶開いた状態のクローは、先に作った閉じたクローを複製して作った
▼球体状のアーマーはプラ製のカプセル状の物を利用して製作。また腕をスライドして攻撃時の状態にもなる



▲臂は蛇口用のフレキシブルパイプ(金属製)を型取り、レジンにしたもので作っている。曲げる場合はドライヤーを使って行った。また先端のクローはデビルガンダムオブジツボパーツを利用して作った



- ▼オマケで作った収納状態。複製パーツを使って製作した



- ▲降参状態。それにしてもすごい形状をしている
▼細い脚は5mmプラ棒にマスキングテープを巻いた物を複製して製作



ネオエジプトモビルファイター・GTG04-001
ファラオガンダムⅣ世
 1/144スケール スクラッチビルド
 製作・解説 相原善行

[illegible]

額と額▶ホルトガンダム



足跡▶ガンダムローズ



▲手首は“ゲンコツ”と“平手”の両方を製作。手首の自作のコツは本文中に記してあるので参考にしてください。

●作例は両シリーズの
ガンダムシリーズの
キットからパーツを
チョイスして、それを
芯に骨格を作りあげて
いる。

まず、こういったキャラクター物のワルス
クラッチの構造、設定面からデザインがど
ういった形に決定して縁を引いたのかを掴み
取らねばなりません。よくカレージングなど
で行うデザインの特徴とかいうのはこの
部分をよくよく噛み決めるための物です。私の番

「コブ」と「平手」の両方を
本作のコブは本文中に記
述していただきたいと思います。



トG。胴体はGローズ、足はシャイニングの足首はGローズ、といったパーツを使用。製作は胴体・頭・足・腕の順でやっています。では順に説明しましょう。

1 胴体

腕部 膝のパーツはキャスト。足首カバーはポリバテで、足首はローズのパーツにポリバテをつめ込みガシガシ削ります。黄色の部分はポリバテで、足首周りは出来るだけタイトになるよう仕上げています。

厚です。その横断面を正面と見て、端から右のよだかへ、アをホリ、イで、首をキヤストから彫り出し、肩の基部を、ウ板で作っておきます。ランドル（コアラ）幅でではないです。ランドルは、フ板で、形は肩幅とザの付面ととの間接に彫り出し、ニはズルに上算して作らないと、ズルが正三角形に並ばなくなつたります。次にフンドシ部分の切欠に、ハ板を彫り、リをサナシ、リ後部には別バネで、やはりバネで作ります。本衣つう板フインを組

つた人は参考にしてください。あとと腰のアー
マリーはバキュームフォームと板ねでミン
ンを両側から仕上げています。一応全長銀ホリ
ブツで可動。カラーリングは黄を全面に塗る
た以外は設定通り。白い所はパールブルー＋335
黒は黒＋赤＋青、青はパールブルー＋
インディブルー、赤はモンザレッド＋黄、金
色はシルバードークリヤイエロー、目は螢光
ピンク、スミは白後軽くクリアア吹いて仕上
げです。

キット原型で必要なことは？

ネオトルミルファイター（Gレザン）
ミナレットガンダム

原形製作解説／雨宮英夫
（Rainbow）



Gガンダムいよいよクライマックスへ、
そしてプラモデルのほもデビルガンダム最
終形態が出て一応すべてが揃ったようです。
そんな中で、時代を逆行するかのうに、ミ
ナレットガンダムの発売です。

これはアニメ雑誌等に設定資料が発表され
た時に衝動的に作り始めていたものをキット
の原型とさせてもよかったものです。ミナレ
トシュミッター（型）や大きなアーチャー、ミ
ナレハリのきたたデザインは前半のMFの中
ではとりわけ佳作でもなかった。もっとも今
ならば、後半のMFとの流れをまてて、テキ



【作例のオマケ】

カラーページの特権を見ると分かるようにミ
ナレットガンダムの腕に何かが変化があります。
気付きましたか？ これは例のミナレットの登場
した時に一度切り落とされた腕が口口縫製の再
生能力で復活するシーンを再現したところまで。
使った素材は「自由編織」と呼ばれるもので、これ
は比較的柔軟性に富んだプラスチックにアル
ミ線が通してあるコート状のものです（他にベ
レット状のものなんかもある）。太さも色も適量
で、かなりカラフルなものから求める色まであ
ります。それに接着も可能ですから、工夫次第
でいろんなものに活用できると思います。

撮影の際には適度3mmと2mmのゴールド色
のものを組み合わせ（隙間で止めています）、腕の
パーツを部分的に抜いて、そこへ両面テープで
付けています。もっとも完全にそのバージョン
を作る人は設定画でも見ながら細かく作ってあ
ると面白いかもしれません。

ミナレットガンダムなんかのはうを選んでいたら
しれせん。

さて本題に入りますが、先に今回の製作に
あたって気をつけた点いくつかあるのを記
しておきます。

まず組みやすい分刻、それによって部品
をなるべく一体化することで、点数を減らす
ように気を使ってみました。

たとえば腕の分刻ですが、プラモデルの
ように中央で割ることで、原形製作時
の精度や作りやすさ（パテ埋めや表面処理の
作業を少なくする等）を考え、アーチャーのラ
インにそって割ってみるという方法を試して
みました。

また、キットのポリパーツ（C）の使用
を前提にしていることもあり、可動箇所はプ
ラモデル以上に増やせないで、可動軸の
位置を何処かで変更して、可動範囲を広げてみ
ました。特に腕の間節は後ろめに位置すると
「重関節が生えてくる」ので、腕の大きさをキット
に合わせたため、若干身長が高くなってしま
いました。そして膝のフロントスカート
の位置の調整、胸のポリウム、バランスは最
後でなんとかありませんでした。

以上で完成したので、可動モデルとし
て完成させる場合は、若干の追加工作が必要
になります。

今回部品構成の問題で、肘の構造がき
まませんので、肩と下腕の接合部にポリキャ
ップを埋め込む作業が必要です。そこは専用の
ポリキャップAか2個余っているはずなので
3ミリ径のプラ棒を軸に使うことで解決しま
す。

また、腰の剣のつくり（B）は、剣を
つける場合には、ポリキャップとの付根に接
合部をつける際、ケツめにおいておいたほ
うがいいと思います。

さて、最後になりますが、無自問自分の力
だけでは完成させることができません。完成品のほ
うは表面処理から塗装まで、すべて大輪さん
が引き受けてくださったので、作品のレベル
がワンランクアップしました。お礼です。

とにかく今回も多くの方のアドバイスがあ
ったので、完成しました。とても感謝の気持ちが
多く、今後には活かしたいと思っています。

デビルガンダム 関節強化策

ネオジャパンモビルファイター-JDGOOX

デビルガンダム最終形態

バンダイ 1/144スケールキット

製作・解説 川崎法幸

[See P18]



インジェクションシリーズ最後の大作、デビルガンダムの登場です。が、出来はイメージ（それではみんな素晴らしいキットなのに）、何と書いてもあそこはスラスカし感じがして、デビルガンダム特有のあの重量感が足りない。まあスクラッチするよりは良いので、文句ばかり言っていないで作りましょう。

■頭部

このキットで一番印象の悪い所がここでしょう。とりあえず付いてるぞつて感じ、頭部の左右に張り出している部分はあまり

フラ板でポリウムアップと同時に形状修正。オデコのパーツと目の間は隙間があるので、それを埋めるついでにマスク部の目の所にフラ板を盛って整形。アゴの赤い所の形も削って変更します。左右両面にあるルカンには、リベットに穴を開けた物で再現。他はアンテナをシャープに削つてます。

■胴体

胴のポリウムが足りないなので、接合面でもリリ輪増し、幅を増すのは前の方だけで

後ろの幅はそのままだとよくなるようにギリギリに幅し、胸に貼るバックパーツA3は左右の面をポリバテで覆ってポリウムアップ。胴体と腕はBジョイントで接続。その周辺は適当にディテールを入れて関節遊びを防ぎます。

■3大ガンダムヘッド部分

まずは大ツノ。裏側をポリバテで埋めた後ですが、そのせいで少し反つてしまつた。この付け根部分はゆるいので、3ミリポリバテの輪切りに交換しています。

アゴの赤いパーツは、上面にフラ板を貼りポリウムアップ。関節の軸は1/100スケールのMFのポリジョイント部を移植して、周りにポリバテを盛り、少しでも棒一本でつながっている感しを無くします。ツノサカと嘴部はこのパーツはポリバテで厚みを出し、重量感を強調。それと裏側にもポリバテを盛って、それらしくモールドを入れています。後はカラーページの写真をよく分ると思いますが、目の裏からコードを生やしてです。

■4腕部

ここも同かいまひとつです。何と言っても関節の強度があまりにも足りない。どうして最初から1/100用のポリバテを使わなかったんでしょうか。と言う事で、肘関節には1/100用のポリジョイントを使つてます。

太股と腕の一体成形なのもやはりマズイと想うので、肘関節はフラ板とポリバテでひたすら設定に近くなる様に整形。腕プロックは太股側にモールドしています。

腕は3ミリ輪増しして、これまたひたすら整形。下の段差はメリハリが不足しているのでもポリバテを盛っています。

インテークの所は、太股と腕を別パーツにした事で、その隙間はフラ板を貼つて隠します。インテークの切り板は延長して、インテークそのものの幅も増やします。内側にはスジ彫り入りのフラ板を貼ってディテールアップ。足首関節は、ジョイントに入っているポリジョイントに交換。関節周辺はスラスカなので、フラ板を貼つてないでしまふ。足首は裏面にオモリも兼ねてポリバテを貼

め込み、裏面にモールドを入れた。この腕に貼るには、まだやるべき事残っていると思ふので、やるはやるべしこんをいれましよう。ちなみに腕を固定したまま変形出来なくなつてしまふので、とは書いても元々完全な変形ではないですけれどね。

■5脚部

脚部Aマシーは、形状がそのままでいいので、ポリバテで厚みを出しています。上腕は、肩Aマシー用の軸を取り取つて、接続をBジョイントに交換して、肘関節付近を少し削じつただけ。

肘関節は、ポリバテで隠しのカバーをフラ板で作りました。下腕は関節の所で切り離し、肘側は接合面でも2ミリ輪増し。手首側は側面にポリバテを盛ってポリウムアップ。ついでにインテークも彫つておきます。

手首はキットのままでも絶対ダメなので、いつものようにポリバテで修正。1/100の手首より少し大きい位が丁度良いようです。

■6デビルフィンガー

今回の目玉、デビルフィンガーです。ガンダムヘッドモールドに変形しない代わりに、これでゆけるしね。

基本パーツはキットの肩Aマシーを使用し、重さの所はフラ板で作し、指とアーム部分はポリバテで薄型を作つて増強しますが、文豪で書くところに入りますが、実際に作るとなる色々々太さず、重し、でも重さだけの効果はあると思ふ。かなり迫力あるぞ、みんなも作ろう。

■7塗装

さすがにデビルガンダムを軽やかな色で塗る訳にはいかないんで、暗い色で塗ります。白はハイライトプラスモールドグレーナカアブルー1/1000を吹き、ホワイトでインテーク、黄色は、イエローナオレンジと、フジボックパーツの所は、キャラクターイエロー1/1000とホワイトで、赤は、色々々塗るんで解らないですが、ドス黒い顔の赤を塗つた後、キャラクターレッドでハイライトブルーは、328番の上にはキャラクターフル1でハイライト、他はいつもの色です。スミ入れは、白の所にはダークグレー、他はハルレッドナラフックで、もつとフラットにした方が良かったかな。

53

マスターガンダムを より格好良くするために

ネオホンコンモビルファイター GF13-001NH

マスターガンダム

バンダイ 1/100スケールキット

製作・解説/松村年信

(See P30)

キットは全体的には悪くはない出来栄だと思いがちです。なんといってもマントの展開ミックスが立派な点。キットを手にするまでは不安があったのですが、見事に再現されているキットの中心となる部分は素晴らしいので、その辺を中心に加工していきます。

①頭部

一応キットベースで作っています。つまり着つけてポリバテから削り出して作ったほうが早いかもしれないと思ったのですが、経過はさげました。

マスク部は一目見て使えないと思ったので切り捨てます。目とフコクのラインでミニ顔の模範めし、それをベースにしてポリバテを詰め込み、ひたすら好みの形になるように削り込みます。どれくらい削ったかは途中写真を見て下さい。コアとしては普通のガンダムの頭をしっかりとイメージしておき、その



頭に向かっているように削り込んでおくつもりです。フイン状の部分はミニプラ板からマスクはポリバテです。ここは何層も盛りに削り、自分の勘する形にするしかないのがなんぼでしょう。

アンテナはキットの物をシャープにし、接合する部分を調整します。首との接合はジョイントです。

②胴体

ここは胴部とは逆に小さくするんでポリウムアップしています。腕を接続するピンと首を一度切り離し、接合面をフラ板で3ミリ分増しします。ウェストをなくパーツはポリバテで換え、首をつける面を削り込んでからフラ板で蓋をします。左右側面をミニプラ板でポリウムアップした後、胴部用のピンを両端に挿入しますが、背面のピンは含めません。他はウェストとの間にミニプラ



板で隠蔽して高さを調整してきます。それでもまだ全体的にフツペリとした印象があるので少しは安心です。前後のマントをポリバテでポリウムを加えました。ウェストはストレー組、よく出来ています。

③脚部

大腿は股関節と形状が違うのでポリバテで直しています。膝は既製のバネの回りからスカスカしているのをポリバテで埋めます。4つある丸い凹モールドはミニプラ板で穴を開け裏からフラ板でふさぎます。この工作によって中央の赤いパーツが固定できなくなるので、中にフラ板を接合しおきます。

足首の関節部ですが、隙間が大きいのので隙につけるポリバテを首の方に付け、足首のコンを隙に付けます。これによって可動範囲は広くなり、ピン接合の時少し調整してやれば隙間も無くなるようになります。

足首は可動する角のパーツにポリバテを盛って厚みを出して設定画のような形状にしました。マントを展開する時に多少干渉しますがあまり気にはなりません。

足底のモールドは設定画が手元になかったので適当にアタチけました。

④腕部

肩アーマー、上腕はストレート組み、関節のポリバテはフラ板で囲むため、フラ板の厚み分削っておきます。下腕の上部はミニプラパーツを入れておき、下腕にミニプラ棒を挿入し、ポリバテによるスライダが出るようにしています。これはスライダユニットを使ってもあるのですが、スライダさせた時の振動が気になったのでミニプラ棒でも付けば「シリンドラ」のように見えるかと思い、このような処理をしてみました。

手首はいつも通りポリバテから削り出です。ダイキャストフィンから削りましたがそのサイズで平手を造ったのは久しぶりだったのでちょっと大変でした。

⑤大型スタビライザー(マント)

中央のパーツを下から見るとポリバテの穴が見えるので、ミニプラ板で蓋をしています。マントを支えるバネは厚みがないので、このポリバテで蓋してあります。これで法的的にも少しは安心です。前後のマントをつける可動部は一本ポリバテで途中変換を足すというわけだと思いましたが、3ミリ径のポリバテを加工して3ミリ径の棒で固定します。マントのパーツをバネでバネのピンを2ミリに換えて、ポリバテで固定するためのピンに2ミリ径の穴を開けて接続させています。

⑥塗装

あとは後ろ側のマントの可動部がフラパーツなので3ミリ径のポリバテに換えて、一層裏側にフラ板で蓋をします。

今回はあえて黒一色で塗りました。⑥編集長と話し合った結果です。

本体の黒は、黒白ホキ、黒、モンザレッド、黄は、シャイニングガンダムの時の余り、関節部はシルバーグレーで、目分はターコイズで塗った色です。目の部分はターコイズで塗ってあります。目分けのスマ入れはハルドード一色で行いました。

マスターガンダムをより格好良くするために **2**

ネオホンコンモビルファイター・GL13-001-NH
マスターガンダム



Gガンダムが始まる前に、このオモシロサは誰が想像したのでしょうか。これはガンダムじゃないなどと当初は思っていました、シリーズ中ナンバーワンです。この作品競ちやうど他はナカナカね。

[illegible]

改修点を書く前に一言、このキットは本当に設定のイメージをとらえてて好キットだと思われと不評をかっている声を良く聞くけど、果はよろしい。今回改修をたくさんしたのには、劇中のイメージを先行した結果こんなに造り込んだんですよ。鑑賞の無いよう注意して

脚部

全体的に細身にしたい方はこの改造は不可
能、太股の幅を2ミリ幅ツメし、臍下部
ブラ板にて3ミリ延長、太股部は6ミリ延
びてやります(少しやりすぎうって感はある)

りますか。脚部はイロバラの関係で本来足
カバと別である甲が一体になっているの
で一度切り離し、赤の成形色の所に接着。
ポリバテにて形状出しをします。鱗へ戻ります
が、膝部の所はポリバテにてポリウレタンアツ

腕部

脚部と対照的に全体的にリウマチア
マです。全てを基に製作してい
ますが、ここ何年かは仲々伝えてく
いノーマルキットと見比べたいたが早い
かもしれない、ノーマルに組み立てる時にも
上腕部は少し強にすると良いと思う。手は
キットの指を一度切り離し、形状を整えてか
ら角度を付再添層。ダークネスフィニッ
同様に付再添層。

腰 部

と腰を度切斷してあげれば簡単よ。定審のふんじ部の前後腰を4ミリ長くしてあげて接着している。赤いバツも2ミリ長くへ出して接着している。腹と感觸いと思う。胸部の方はい完全に好みの形状、肩の取付け部を正面から見た時ハの字になるよう調整、胸部先端を少し持ち上げるようにして改造してあります。でも何ミリ改造とか非常にむすかしい。おこし持のキツと見比べで欲しい。スラッ

4 頭部

キットのネックといえはこでしよう。キツト形状はグッドだと思うけど、フエイス部が大きさが少し気になります。頭自体の大きさはこれぐらいだと思つて、お手軽に済ませたいは両スケーラのV2がガンダムの方フエイス部を流用すると良いでしよう。作例はすべてボリパテによるスクラッチ。

5 バイスター部

持ち上がった状態が、本体を立てるのをサポートするための不可能で、アロヘンんだものが144ビットとそれに内蔵の2枚を省略し、暗装状態を作りたいは省略するためにも思いついた。作例では少しも軽すぎたため、内側を削りすぎて平均両端は何と0.3ミリのバキヨフォームたき方があったため後述しています。なるべくタコに使用するのは基本なのでこういった処理はありません。形状的にも何の問題もなくの方法で分かります。キー最大のウデである期間ミックスをくしたの罪は重くないけれども、取引はリジョイントでもレシキブルに可和出来ます。

6 塗装

[illegible]



ネオホロンモビルファイターG.F.F.000-ZH

マスターガンダム

バンダイ・1/100スケールキット

製作・解説 山岡五郎

(2009年10月)

マスターガンダムをより格好良くするために③

さて、劇中ではスラック、カウコイ、マスターガンダムですが、このキットは残念ながらその格好良さを充分に再現できていないという事です。問題点はいくつかありますが、まず第一に挙げられるのが頭部の大きさとその形状。そして腕のボリウム不足、マントの形状とボリウム不足等々、いざ本機を入れて取り組もうとすると気がいらしてしまいうです。しかしここは一つ、ガウコイマスターガンダムが見たい、という信念のもとに、根気よく作っていくことにしましょう。

1 頭部

のっぺりとした感じなのですが、キットの物は使用してません。同じくバクキ氏デザイン（の1/44 V.G.の頭部）を流用し、それをベースに改造します。

まずマスターを本体から切り離し、目の方に接合し直します。目はポリバテを盛った後、アイトナイフでよりいっそうシャープに、凶悪な感じ目つきを彫り作り直してやります。そのあと、耳の裏でポリバテを盛っていきますが、耳の部分はあらかじめプラ板でゲージを作ってから作業を進めます。

これでキットのものよりコンパクトで、しかもバランスの良い顔がでかくなります。

2 胴体

上半身が薄っぺらく肩幅が少し広すぎたために、全体的に見るとバランスが悪く見えてしまいます。

まず腰の部分で胴体を下に分けた後、作業を始めます。胴体をミリ細レーザーでそぎ落とします。胴のタテをくりぬき、裏からモールドを入れたプラ板で塞いで、両側の側面を薄手のプラ板で蓋えます。エリはキットのものを前取り取り、プラ板でゲージを作った後、ポリバテを盛って一回り大きく作り直します。胸中央のつばりはスリキプラ板で延長します。

頸部（クビマ）付近もボリウムに欠け、おまけに面構成も多少違うので、ポリバテでボリウムアップをしながら面構成の完成を目指します。

首のまわりは一度くりぬき、モールドを入れたプラ板で作り直し、首はキャストから取り出したものを接着してやります。

肩はプラ板の横溝で形成し、上半身へは異接合で接続します。

下半身は股関節ブロックを切り離し、股関節のパーツに接合。プラ板で整形すると股関節のパーツごと取りはずしができるようになります。

またスカートの穴はくりぬき、裏からプラ板で塞いでやります。

3 腕部

肩と上腕が一体になっているので、肩アーマーから上腕を前取り取っておきます。肩アーマーはまず接合面を0.5ミリ幅増しし、胴体側をプラ板で2ミリ延長します。

上腕はI.M.C.のキャストから前取り出し、肩アーマーの接続ピンを利用して作ったPキヤブ使用の可動部にプラ板にて接続します。

肘関節のカーバーは1/44ガンダム「スデメン」のそれを利用します。

下腕は下方をミリ延長し、さらにポリバテで丸みを付けたのみに止めます。

手首はエポバテにて新造。右手は「ダークスフィンガー」状態にてやります。

4 脚部

大腿は両サイドをポリバテにてボリウムアップし、メリハリをつけてやります。関節はコトブキや、二回りさまの小さいポリキャップを組み込んでおきます。

膝はまず接合面を0.5ミリ幅増しした後、足首付近で2ミリ延長くるぶしはポリバテを張り、二でもメリハリをつけます。ひざ

の古いパーツは8ミリプラパイプと5ミリプラパイプで新造です。大腿との接続には1ミリ厚紙板を使用し、プラ板で作ったパイプで覆ったのはスカートのものと同じく、一度くりぬき裏からプラ板で蓋えます。

足首も裏側に見えらるで接合面を0.5ミリ幅増しし、ソール部をプラ板で大幅にボリウムアップします。甲から伸びるものは一度切り離し、先をプラ板で尖らせ整形しておきます。

足底はウェーブのRリベツを使用し、それっぽく仕上げています。

腕・足首は中にエポバテを詰め、背中につくスタビライザーの重みに倒れておきます。

5 スピライザー(マント)

さすがに完全変形とはいきませんが、このままだけは仕方がないです。ジョイントとプラ板の増強で作った関節ブロックにて土のスイングを可能にし、やりします。

マント本体は裏の伸出し出し等をポリバテならした後、接合面を2ミリ幅増しします。

中に収められるはずのマントの一部は、これ以上マントを盛くすると立たなくなる」という懸念からやむを得ずパス。

6 塗装

アニメの色設定とバンダイの色指定とは多少違いますが、イメージ的には後者の方が格好良いので、こちらのカラーリングに準じて作っています。

使用した色はネイビーブルー・黒少々、モザレッド・ネイビーブルー少々・黄褐色・黒緑色をラッカー系で、スミ入れはいり過ぎず、それぞれの色に合わせたエナメル系を使用しています。汚しはレッドブラウン・ジャーマングリーンで、徐々に塗っています。

ネオホコンコンモビルファイター・GF13-001NH1
マスターガンダム&風雲再起
 1/144スケール フルスクラッチビルド
 製作・解説／八須誠
 [See Page 10]

1/144スケール フルスクラッチビルド

製作・解説／八須誠

[See ▶ P36]



特に、決勝大会調りで、出て来るMFは風車
夕々に超燃える番組となった。Gガンダム
小屋にコブラ、釣り鐘、魚ではせーラー服
と、もうどーでもしてくれと言わんばかり
のガンダム達だ。登場するキャラクターも
仲々にクセのある奴らが多い中で、とりわけ
光っているのが、MSを素手で激戦し悪逆非
道の限りを尽くす東方不敗二マスタージ

ア まさにGガンダムのダークサイドヒロー! 客室も格好良く二枚目ではなく、単なるオジなどところが悪い! 決するは!!

さて、今までのバターンから置くと、私はこの別冊ではマンガガンダムあたりを造っているはずなのですが、今回は珍しくメジャーなキャラ、それも宿敵デビルガンダム(四天王が頭領マスター)ガンダムと鳳凰再起を担当

と、どうしても囁く姿ですわね。

■マスターガンダム
今回は、フルスクラ
すが、せっかくあるこ
ることを主眼にしてい
ます。頭部は、お約束
のベースにいきなり

に落ち着いてしまうの
—
ッチでも良かったので
／44のキットを改造す
ます。
の1／44Vガンダムの
新造。目付きを悪く

にあるパーツですが、設定では他パーツと段差があるはずですが、一度切り離してからポリバテで裏打ちし段を付けて再圧接します。スタビライザーの上部も、ポリバテを盛ってメリハリを付け、ジョイント部の黒いパーツは上端をミリ程削り込んでバランスを良くしてみました。外側のパーツの間隔は、追加パーツの間隔よりミリ程広くしてあります。

内側に収納されている彫分板のパーツは、
1/40 キットを参考に0.5ミリプラ板3枚にて
新造。変形させるわけではないので、心持ち
小さ目にしておいた方がバランスは良い様で
す。

マスターガンダムは、正確置つて全体の面
構成やバランスは1/40のキットの方が優秀
なので、1/144の改造にはこれを参考とする
のが一番と思われます（実際、今回も1/40
キットが結構役立ちました）。

に収納されている部分からのバネでは、変形キルトを参考に0.5ミリプラ板一枚にして、変形させるわけではないので、手持ちの目にておいてあげればバランスは良い構で、ヤバクもありません。

「風雲再起」

基本的にはキータムのままで、手首が、手首のバテにキータムをアブツしてみよう。手首はもうエホバキータムの新道が、やはりマスターガンダムにはダクノッティングガンの手首が欲しいところではある部分の、マスターガンダム単体の場合を加えたい部分ですが、これが先ず加えるべき部分で、この改修となります。

これは腕部に絞られ、身体作例の場合に於いてはポリニウムをブラ板等アブツてありますが、作例では逆に解力

風流の結の方は、グゼン座敷から新道として発見されたミスターエロのキャラクター色のホワイト、レッドイエローを併せてみました。色の感じとしては、ホワイトはグリーン系の色の色が入っているようで、レッドはオレンジレッド系、イエローはオレンジイエロー系といった印象を覚えます。

マスターガンダムは、全身は黒+紫+白の濃色で、各部はこらも白ラクター色を併せています。両者はともにもグリーンでスミレはたのちに全体にフラククリヤーを吹付け

[illegible]

本館に見える、怪しげな手を加えられたり、足元が修正し、襷のパンツはキツク、もともと足首周辺を削り込んで、外側はハリを付けてみました。(序で、ビザの元の部分はホニウムアツッしてパンツの糸をくっせします) 足部分はキツくつたものを右で5センチ、前後で5センチ幅をつめて、かなり理想化して使っています。足甲部の突起ははに05ミリの铝板で厚みを増してみました

さて、最後はマスターガンダム最大の特徴とも云えるステッドライザーマンですが、この改修はステッドライザーを固定してですが、場合によっては動かせるようにも悪しからず。キツめのままで外側パーツしかないので、形状が今や機体の様なのでハリを付ける必要に加工しています。まず、胴体と接続部

ツヤを失った終了したマスターガンダムを風船と共に乗せて完成なのだが、設定上では、風雲再起の肩の重なる半壊も事なきを得ており、これでは口オオの様で、サマにないかと思ってしまう。I、Vの両方ではいつなりヒュームに網をうって待つて置てもいいのだからに違いない。作例は、あの程度のことだに違いない。

度の大に感服を誘ったかたで、特光光アイタイプなる物を使用してみました。完成してしまふが、結構な大きさになり、それに立休でできたと思つてますが、やはり反省会でもうけたの程で、マスターガンダム一段落し、さて、次はどんなガンダムが登場するのでしょうか。

すべての思い込めて、初フルスクラッチ

デビルガンダム四天王

ウォルター・ガンダム

1144スケール フルスクラッチビルド

製作・解説 川崎法幸

[See ▶ P48]



▼オマケで作った“ボール”形巻



▲艇に使った水温用のフレキシブルホースと球体アーマーに使ったカプセル状のパーツ

江354月4日の予言通り、丸く長く
になつてうなでと思つたものの、作つ
てみるやうに入つてみた。それにし
ても黒々と四天王出番が少かつたさうだね
もつたと云々満ちるさか思つたのに、
とりあへず、ラケットで初めて初の新
ツツネをすてから、ちよつとガンバをみ
た。まあ、趣味方では何やらスクラッチ
はやつてゐるの、特別大変つた訳はな
い。形の方も四天王に比べたかゝな
い美に出るすすし。

[illegible]

③家賃のゴッドカラム
 ヤブに上り回車可動です。一応
 とは書いても私が通った駅は全く当然然
 ④佐藤・ロビエ 拓臣にはその原色の エラ
 クカチンゴロウカギンダマの足音が、
 とりあふ。私が差した駅です。色々あて
 て何で知らねどこれらに因って来てし
 った。これら、素直に因って来てし
 る様上りないんすが、形がカッゴイ
 に染染かメメだねと書かねない様にカ
 バリます。僕、たはな一階のゴッド
 を受った時はほぼ同色です。どうしてよう

という事で製作に入りますが、基本となるパーツの、頭、胴体、足首等はポリバテの削り出しで造ってます。サイズとしてはほぼ1/14スケールです。頭の大きさをキットのシ

ボットバーツの一番小さいやつにポリバテを張り、先端を作り足してやりました。聞いたクローは、これを複製した物から削り出して製作。

4 Gガンダムを振り返って…
毎度の事ながら、まだ最終話まだ見ていないのですべてを振り返ってみると言うのは出来ない訳ですが、やっぱり面白かった、とって

決められると思います。それと、このウォルター・ガンダムは背面の設定が無いので、違当にデッチ上げて造ってます。デスアーミーよりも設定枚数が少ないなんて……カワイソー。確かに、デスアーミーの方が出番がかなり多かったから仕方ないか……。

貼り重ねて、ミミリ位にし、それを複製してキヤストにした物で造りました。関節部の球体は、ポルトGのグラビトンハンマーを複製して使用しています。

か、シーンかあって、徐々にハマリまくったアニメだったですね。始まる前は各ガンダムのデザインも、うーん何だこりや〜と思ってはいたんですが、いざ始まってみると画面の中で動き回っているガンダム達かもの凄くカッコイイ。やっぱり必殺技があるのは良いよ

ボール部分は、プラスチックのカプセル状の物を複製して使用し、そのままでは薄いので、さらに内側にキャストを流したり、ポリバテを使って厚みを出しましたが、その後の

こうして一通りパーツが出来たら型取り、

ね、私が特に好きなのは、マックススター対エスター・ガンダム一回で、最後の結着がついた時のチホデーの「どうした、もう一度笑ってみろよ……」ってこのセリフ、もうカッコ良



シンプルな
だったカブ

2 塗装
複製をして組み上げます。複製ついでに、フ
エイスオープン状態の頭も作ってみました。

すきです。マスター初登場の回も好きな話の一つです。あんたはカンダムに乗る必要ないだろ、とツツコミ入れましたが、こ



水雷用のフレ
アーマーに付
ツ

「それはホワイト、腕は真つ白じや何だん
 思い、ホワイトナスモークグレーナクリアー
 ブルーナクリアーレッドで。」

今回のGガンダム作例は何だかんだで私
が一番多くやっていて、しかも後半は、



腕に使った
スチールと球体
のボールジョイント

黄色は、キャラクターイエロー＋クレール
ホワイト。
赤は、100コッドGと同じ色です。

て主役級はかりやらせてもらってすくなく楽しかったし、おかげで技術的にも向上出来た（と思ふ）し、そういう意味でもGガンダムは

▲ホセ

緑はグリーン+34番グリーン。
薄いブルーは、ミディアムブルーをベース
に、37番のブルーと白を加えて作ってます。

悪い入れが強い作品でした。個人的にはまたこの舞台、キャラクター達で新しい作品を作って欲しいと思っています。実の所まだ私自身

た“ボール”で



黒いブルーは、ミッドナイトブルー＋30%ブルーです。
スミ入れですが、白の部分には冷たさを出

のGカンタムの造形は1つ残っているのです。それは近いうちに皆さんのお目にかかる事が出来るはずなので待って下さい。

マケで作っ



すためにタークグレーでスミ入れ。他の所はハルレッドでやってます。

次のカンタムもとうなるかは始まってみないと分からないですが期待してます。
ではまた本誌で。

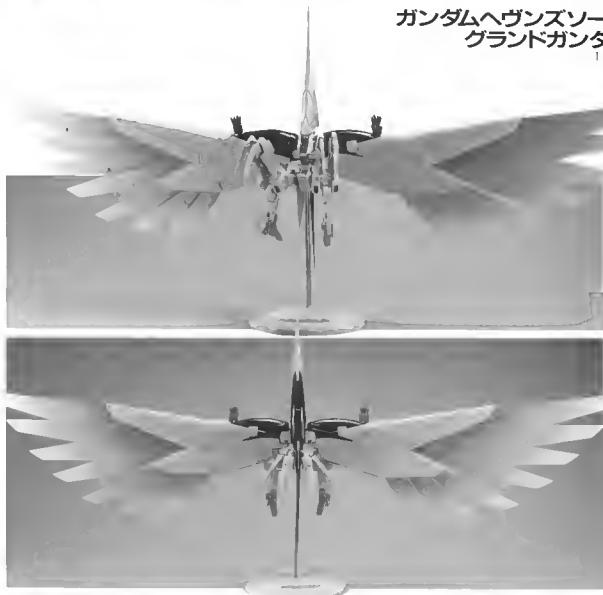
▼

勤
肩
フ
ロ
ツ
ク、
腕
付
け
機、
履
(?) も
ボ
リ
キ

絢爛豪華、四天王の2体をフルスクラッチ!

ガンダムヘヴンズソード[天剣絶刀]
グランドガンダム[獅王争覇]

1144スケール フルスクラッチビルド
製作・解説 相原善行
[See ▶ P41, 44]



どうもおひさしぶりです。えっ誰かうーん夏休み前に来てしまった転校生のようだ。あの私事なんかどうでもいいです、今回のネタは四人きからヘヴンズワールドとグラッドガのインダム。驚いたヨ、間に合って本にのってる。で、フルスクラッチは記事が書きにくい。キツトなら一応読者の方も同じ物を。見て読む事も出来るワケで、情報を伝え易い。

んですけど、この記事も必要な情報量の5%しか書かれて無いと思って下さい。では、ヘヴンズロードから行ってみたいと思います。

①ガンダムヘヴンズロード

技術・時間・強度他の問題の為変形しませせん。人型モードは絶対立たないし、給的にハデなので（鳥モード）で通ります。頭、胸、腰、脚部はプラ板のゲーシにポリバテ、キャ

ストからの前リ出し、顔はズガンダム系の巻役ツラがポイントでしょう。前後しますが、キットからの流用パーツは今回無しです。当初編をマスターガンダムから作っていたのですが、一日半もいじり回した後 コレでは出来ないと判断、気づくのに一日半もかかるあたりがサルから進化出来て無いってこと？

手首はブラ棒の指にヒートプレスしたツメを

その位のメカならば個人レベルでもすべて複製し
手負、腰、しっぽのみ。その気があるならこ
れ出ちやうとすんで。で、ここでも間隙、複製
パーツとキットの違いは？ 前者は本人が組
めれば良いが、後者は第三者に組めなくては
いけないって事。アマチュアデイラーでは
その位は理解してほしいよネ。と言うワケで
パーツも揃ったのでって、いつの間にか？ 今

かたせきです。カキ形を形をきつての通り
たないです。胴部は形を考えたその美
し方、万端よく形に形して、そののみ各部可
動、そんな入で、座席用紙一枚は、その
以外が出来てしまいました。実際、うなら
た、うなら、で、困て、う、軽くなる
た、たの取り付、の、に、中、重、さ、さ
なは、の、な、して、その、方、法、バ、キ、ム、フ
ォームは、軽、い、と、強、度、不、安、だ、か、ら、買、つ
て、こ、ん、は、を、ポ、リ、テ、で、造、り、内、側、を、え
う、の、の、大、変、う、で、結、局、度、く、の、座
型、を、造、り、の、造、り、中、空、を、形、す、に、し、ま、し、
ま、す、バ、ル、サ、で、デ、イ、ル、肩、の、質、を、造、り、
上、手、よ、う、て、す、色、は、その、の、属、性、色、味、

原型を入れたバキレフォームで、バルブを面に入るとはまず常識し、正確な形状出してディテールの加工、表面処理をしなきゃ。なんでわねえってラ板をかせるのか解かりません。でもさ、バク材のものはデイトルを入れにくいし、表面処理が花ぬほどもとんどくさいからです。瞬間接着剤をしみこませる方法もありますが、こっちも本當に死んでます。右側の翼も基本的に同じ。ここにはズルを並べたんです。先づこの羽はバネラ板を使っ貼り合わせたら削り出し、２ミリのラ板を使うと後継を作る時中心が分らないので、これで一通りのパーツが揃ったのでお蔵に移ります。と言ってもネオドを持ち出前に部品をよく観察します。見るポイントは何？ ティンクラグマの設定、見る方向は基本的にその部品の基本型配置するからか？ この辺りは原型を作造時地点かと考えております。またにするとか、原型の形した容器を液体で満たす器を考え、その音質との部分からとも向きラフで空気抵抗についてつける配置を考えたという事で、この条件から外れる気流が引かれやすくなります。これだけの事でも理解して発行出来れば機體なんて全然難しくないやアインゾードで複製してたバツは、順々左右のフェイスガード

明るさ、鮮やかさに分解すれば影が見えて来るよ、オレンジと青い色で胸裏をさせて人へは、側自由にして貰えませんが、追記、塗装などでそのように近づけたら、遠近感があるので、結局おなじじだったのをアレンジと言ってしまうのだただったの通つて今両方実習友友達来てるんだ。さう、今回両方に別なアイディアが出てきた。だいたい定常的なヘンソノゾーの左足が飛れてたので、グラッドガンダム（両肩）より後ろ手にしているのは、胴体と顔をかなくない為にそう描かれていると判断したいがどうなのだろうか？ この二良いタイピングでカービ指定が出来ましたが（月夜まで）、カザリランドガンダムの設定も、羽の姿勢はそのままの指定になていたアクでは無いかな？ 指定下ではキレイに見せられ光色無かっただけ、最後は、調合こそ目黒色を使った時はフルに明記ごとく今回は2項目に合った。

2. カザリランドガンダム

では、カザリランドガンダム、予定していた

では、グランドガンダム編、予定していた

いいキットは何をやっても上手くいぐ!!

ネオジャバモビルファイターG.F.F.007-NNY

Gガンダム

バンダイ・アオスケルキット

製作・解説 川崎法幸

©Bandai



1 1/4の「ゴッドガンダム」、キットの内容ですが、タックスと同様、よく出来た良い、ですから作例も一部のデテールアップ、ちょこっとしたキミツクの追加をやってみました。

1 頭部

形状や大きさとよくもなっていますか、正面顔は良いのに横顔がらっと変、原因は目のクリアパーツ(A1)とマスクの隙間が大きいからなんです、そこからマスクの部分を一度切り離して、クリアパーツの方へもって密着させて接合、隙間をホリパテで埋めて、目のモールドも削り取ってホリパテで作り直し、他には、アンテナが少し長いかなと思ったので短くカットして、シャープに削ります、あと舌モールドを彫り直して顔の工作はおしまい。

2 胴体

今回の作例のウツの1つが肩のシンキヤズを収納式にすること、工作としては、まずシンキヤのパーツ(A5)と、収納式にするサイズに短くカットして、それから胴体内部にプラ板を使ってレール状の物を作り、スモイスに動くようにシンキヤのパーツにホリランナー(C)を埋めておきます、上部カバリのパーツ(C)は内面を薄く削り、ヒンジ部分も作り直しています、ちょっと分かり難いかな？

コアラランダー収納は内側にもモールドがあるのでプラ板で内張りを作りました、その他は、自をキャスティングの削り出しで製造して取付位置をミリ単位で合わせます、腕の軸もミリ単位で付け直しました、また、ウェストのパーツ(D2、3)は後ハメ式にしています。

それと腕のカバリの取付部分、キットでは四角のみぞになっている、2ミリ径のホリキヤブを埋め込み、オープン状態との差換えをスモイスに行えるようにしています。

内側のエネルギーマルチライザー部は手元にあつたクリアパーツから削り出して作り直しました、キットにはグリーンシールが付いているので、背中では赤だったもので塗り替えています、なお、裏側にはアルミテープを貼ってあるのでキレイに反射します、腰に移って、まずフロントアーマーは取付け軸をミリ単位にスラウしています、それとリアアーマーはキットのままだと脚に当たってしまう、立ちホリスがカクッてくるので、うので、角度を付けて取り付けることで解決します、あとは各アーマー裏をホリパテで埋めて背面にデテールをいれます。

3 脚部

両アーマーは取付方法を要受、ホリキヤブの輪切りをプラ板でサンドして、腕の軸に付けるようにしています、これにともない上腕の裏アーマーをハメる部分は削り取ってしまい、ホリパテを使ってラインを整えます、肘のホリパーツ(P.C.R.)はいつも通り、プラ板で囲ってあります、下腕はストリート組み、Gナクルは、指部分の形抜き、部会でモールドされていない所をプラ板で再現しています、Gナクルは可動部にホリランナーを入れて、クロローを後ハメ式にしました。

手首はホリパテからの削り出し、傳統ゴッドフィンガーはクリアタイプのものがキットにも付いていますが、やはり少しづつ表情を出しにかかったのが普通です、それと、裏内面はホリパテで平にして、内側に付いているバーはビッター含う物がなかつたのでホリパテで自作しました。

4 腕部

大腕のパーツは、後腕部の穴を大きくして、可動範囲を広げた状態でスレート組みにします、腕関節も1/4マル、腕パーツも基本的にはそのまま、レックカバリアー可動用のホリキヤブ(P.C.R.)をプラ板で囲って、肩のアキボット(P.C.R.)の所にスモイスを入れただけ、内部メカのパーツは、ノズルをプラ板でデテールアップしています、足首もそれぞれパーツを後ハメ式に加工して、機との間に何かつながりが欲しいと思つたので、2ミリ径アルミ線と3ミリ径ラパイプでアキボットを作り、スプリングパイプ足首側に取付けてみました、それと、このキットは重心が上半身にあるので、バタンとかいって倒れないように足置の内側にホリパテを詰め込んでいます、他は足の裏を作り、アキボットにスリットを入れます。

5 コアラランダー

これがコアラランダーか?と思わせるデザインですが、工作はというと左右のフロッグを分割して差込し易くしています、フロッグ1本を差込は、各可動部に2ミリ径ホリキヤブの輪切りを埋め込み、さらに後ハメ式にすることでやっています、この辺は途中写真を見てもらうと良く分かると思います。

6 塗装

まず白は、ホワイト(光沢)を吹き、その上にブルーパールを吹いてみました、たぶん写真では見えないでしょうね、黄色は、イエロー100%オレンジ、赤は、シャインレッド、8番ナールパール、黄は、赤、黄の3色は1/4のタックスターとはほぼ同じです、関節はニトリルグレイ、腕内部メカ等は、シルバー+スモイスグレー+ナリアーブルー+リアーイエロー、他はいつも使っている色です、スミ入れは例によってハルレッドやっています。

ベストバランスのキットを
より良くするために

ネオジャパンモビルファイター、GF13-017NJ!!

Gガンダム

バンダイ 1/144スケールキット

製作・解説/松村年信

[See► P78]



まずキットのほうはと言いますと、すつと良いです。同シリーズの他のキットを無難してるかのようなヒーロー体形にちよつとビツクリ。で、キットのほうは出来が良いので各部のちよつとしたディテールアップ程度にしておきました。

頭部

この部分だけは作り手の好みが出るところなのでしっかりと手を入れています。

まず接着面をブラ板を使い、上で2ミリ下で1ミリくさび形に幅増ししています。マスクのパーツの形状が気になったので接着する前に手を加えます。マスクが小さく、目の

部が大きすぎて、目のモデルを照らす部分でマスクを延長したついでに目もマスクを延長して、マスクの張り出しが不足している、マスキングが前に出ている印があるので、ここもマスクを延長して修正している。インポートしたデータは削りつけて修正して、0.3ミリメートルで作り出したデータは削りつけて修正しています。バルカは外径ミリの差をパイプに、アンテナは芯線のアートワークでパイプに削ります。なアンテナは少し長くしたのでミリはどつてして、上らるる2本のアンテナは0.3ミリメートルの板から削っていますが、キットのパイプ

を削るよりはずっと楽です。その他のモールドの甘い所を直してやっています

2 胸体

胸の前後の厚みが気になるので接膚面で――

[illegible]

それと股関節につながるピンを補強している箇所を削り、股関節のポリパーツにウエストがピッタリはまるようにしています。これはウエストが少し長く感じたのでこんな工作をしています。それでも気になる人はウエストの幅詰めをすると良いです。

3 脚部

フロント、リアアーマーは裏側をポリバテで埋めてモールドを入れています。

大坂は関前部には3ミリ徑ボールツを入れ、鋼ボールも同様にして、膝関節はフラ板で新造します。個人的にはこのシリーズの縫前部がちょっと好きになれません。直すのは少しなへんだし、そのままだと頭々しいし、なんか良い方法はないでしょうか。今回の工作も使うボールツが違うものの、基本的には舊式のボルのマです。今のところはこの工作がベストだと思います。

モールドはくりぬいて裏からトラウ板でふさぎます。ふくくのはの所もトラウに組むと穴が間いてるので同様の作業をしています
足首のアーチャーは、体感上になっているののでアトナフで切り取り、スプリングパイプを使つてないです。足首自体は接骨面で一ミリ幅増して、足裏にもモールドを入れてますが、設定がなかったなのでオリジナルです。(センスないな)

4 腕部

上腕は肩にはまる所を削ってしまい、肩アーマーの接続は、胸部側の面に3ミリ径ボリ

ブの輪切りを0、5ミリのプラ板ではきうにして取り付けて行きます。アーマーにはウェーブのWバーナーを入れてスカした感じをなくします。

[illegible]

よう。私の場合、親指のない状態でキックのもとに大きさを決め、アウトラインを出いき、形が出たら親指を作っています。ウトラインを出す時は自分の手をよく観察しながら盛り削りのくり返します。もっとギョウのような感じで作りたいのですがまだ勉強不足。氣をつけているのは厚み薄つべらにならないようにしています。

ニランダー

[illegible]

つも通りといいますが、1/60シャイニ
（98ページ）の残りを使っていますので
ちを参考にして下さい。

ぶあくぬえつ!! ゴオウツドオオ!! フインツガアア!!!

ネオシャバモビルファイターGGEはONLINE
Gガンダム

原案制作・解説 佐藤拓
©2006 G.S.T.



この別冊が出る頃には、番組の方も通常の最終決戦が繰りひろげられているのでしょうが、無度とて、私が「ゴッドガンダム 機熱ゴッドフインガー」を製作した佐藤隆徳です。みなさんいかがおすごしでしょうか。私は腰が痛いです。さてさて、ガンダム関係のGKと書いて、フル可動、もしくはフリーポーズ仕様というのがほとんどの様でして、それらの造形作業も求められのは、例えば、画面を引いたりとか、左右対称をうちりだしたり、可動のためのギミックを練りだしたりといった種類の問題や、あくまで立ちポーズを基本としている事から、より投資面に忠実である事等が挙げられる様です。で、よく考えてみると私は仕事でガンダムを造形す

るのは初めての事なんです。何故に今まで、私にガンダムの仕事が続いてきたのか、それを考えると、どうも上記の様な作業で手裏であるからの様であります。いや、下手な訳ではないんですよ、やり出れる筈なんです。たぶん。

■Gガンダムが描きつた横

前作のVガンダムが終盤に差しかかると、前作はスタートガンダムらしい、というふざけた噂が流れてきました。それに對する周囲の反応は、そのほとんどが、「うへー」とか「カンペー」とか「アホくさー」とか「医者から治められちまうてー」といったマイナスな物ばかりだったのですが、僕様はといいますと、「いするにアクション主体で事だね(へっへっ)どーやら出番が回ってきたという期待に不敵な笑みを浮かべたのであります。番組が始まってみると案の定、それれたことが、面白じやあねえかザマミロ」状態で、はくそ笑むロボ師なのでした。で、今回の二いつなんですか。

■フィギュアのアプローチによるガンダム

フィギュアといっても、私はロボットしか作った事がないんで、あまりえらそうな事は言えないんですが、メカモデリングと違い、フィギュア造形の目指すものは、そのキャラクターの形而下的データよりも、パシオナリティや、その瞬間のメンタリティというか、数値化出来ないもの、または素人の好みであるとか今朝ちゃんとメンを焼けたかといった事までも含めて表現する(出来る)という事だと思っております(もちろん、ある程度腕の立つモデラーなら、かにもそれを求める訳ですが、AFV然り、カーモデリング然り)。

現在までに発売してきたガンダムモデリングのノウハウというのは、MSは兵隊であるという観点からの物らしく、それは製作品に施された表現は、TV画面としては観客とも異なる秘密な設定という形而下的データによって裏打ちがなされてきた様です。ところが、Gガンダムの登場は、そうした、ガンダムの伝説を頭からひっくり返してしまつた訳です。

から、まさに古くからのガンダムファンにケンカを売った作品。作り手も受け手も華とよで、かき分けられぬ不器用な人種なのでしようか笑。そなんです。大事なのはココ、僕が書いてるのは、武闘家ではなくともモテたとしての一舉手一投足に、入るのナードの一刀一閃に燃えるハイトを叩きこんでガンダムを造形するじやないか。風にたのま(き)。

二、こんな力無視した飛行機が飛ぶ訳アノない。と、す、い、僕を聞いた男がいるんですが、それを聞いた私も鼻をポンと打ち、「笑、風にそんで下さい。違つて、違つては、要するに、マックスターを走らなればデミーになりきって組みなさいと、堂しいガンダムを冷静に客観視するものではないと、ゆー事なのです。キャラクター物は、航空や軍艦と違つて現実には存在しません。でも我々は、そのキャラクターが登場する映像作品を觀賞する事で、その中に起る事象を現実として親身全員の登場人物と共に共有できる、その映像が実在、もしくはリアル指向で有ると感じとにかかわらず、キャラクター物の現実とは、そういう物だと思つたのです。

と、ここに書いていたように書いてしまいましたが、私が考える、ガンブラーという人達って、誰かなくない。彼らは、ガンナウイ、とあれ完成させた。僕様がキングオブハービーなら僕のゴッドはうた、たといふ訳です。

今回の完成の為に、また多くの人達の協力を頂きました。思ふなベースを作つてくれた常盤悠平さん、私がビースコンを持っていないうっかりに遠慮をかけたしまつたG.G.P.の大崎さん、川崎くん、その他協力頂いた方々、本当にありがとうございます。我が、明後水、さこれの事は判火の如く、以上です。

爆熱神降臨



【G GUNDAM/ゴッドガンダム】

ネオジャパンが第13回ガンダムファイト決勝大会用に極秘に開発していたモビルファイター。ネオジャパンの代表であるドモン・カッシュは予選リーグではシャイニングガンダムを使用していたが、ドモンがスーパーモードを自分の意志でコントロールできるまでに潜在能力を高め、すでに機体の限界を越えようとしていた。加えてそれまでの闘いによって多大なダメージを受けており、決勝進出も危ぶまれる状況に追いこまれていた。そこで開発・実戦投入したのがゴッドガンダムである。ゴッドはシャイニングに比べ格段にポテンシャルがアップしており、シャイニングを自在にあやつっていたドモンですら、そのパワーには驚かされた。決勝大会では他のMFを圧倒し、全勝でディフェンディングチャンピオン、マスターアジアの駆るマスターガンダムと対戦した。おもな武装は頭部のバルカン砲(4門)、肩のマシンキャノン、ゴッドスラッシュ、そして必殺技の“爆熱ゴッドフィンガー”である。

NEO-JAPANESE MOBILE FIGHTER [GF13-017NJ II]

G GUNDAM

B-CLUB 130mm size resin-cast kit

Prototype model by Taku "ROBO-SHI" Sato

Special thanks to Mishin Jyozuka, Masakazu Owa and Noriyuki Kawasaki

この別冊の表紙を飾ってくれたゴッドガンダムはBクラブから近日(おそらく、この別冊とほぼ同時期らしい…)発売予定のガレージキット。原型製作はロボットのアクションポーズ付けで定評のある佐藤"ロボ師"拓による。この手の固定ポーズモデルはともすれば一方向からしか見えないが、このキットではどの方向から見ても破綻のないように作られている。プラモデルの可動範囲ではけっしてマネすることのできないプロの技をとくご鑑いただきたい。●製作記事▶88ページ

【ゴッドガンダム】

130mmサイズキット

原型製作・解説／佐藤 拓

製作協力／常塚弥深、大嶋正和、川崎法幸

▲通常この手のモデルの場合は、ベストアングルが決っていて、その方向以外で見ると狂いが出てくるものだが、この作品(キット)ではどの方向から見ても楽しめるように作られているのが素晴らしい。まさにロボ師=佐藤の真骨頂といえるだろう

▶腰のひねり、太股と腕の関係など、ロボットというよりはフィギュア的な要素が強いのが分かる



◀もういざです右手は「爆熱ゴッドフィンガー」の状を美しく再現

▼フィールド発生器は設定より大きく、長くして、バランスをとっている（表紙を見ればその理由もはっきりするはず）



▲頭部、特に顔は作り手の個性が反映されている部分

▶コアランダー機もしっかりとモールドが施こされている。プラキットに比べるとかなり小でめに作られている
▼ディスプレイ台は「キング・オブ・ハート」の紋章があしらわれているオシャレなもの



▲エネルギーマルチブライヤーのハッチは開閉式となっている

NEO-JAPANESE MOBILE FIGHTER (GF13-017NJ II)

G GUNDAM

BANDAI 1/60 scale kit
Modeling by Toshinobu Matsumura

昨年秋に発売された1/60スケールのGガンダムは、このように、そのポリウム、プロポーション、そしてギミックどれをとってもハイパフォーマンスなキットとして大変な話題となった（もちろんすごく売れているらしい…）。

ながらも圧巻は“可動指”だろう。かつて多くのモビルスーツが可動させるべく自作、改造をしていたMSの指。それがいとも簡単に誰にでも縮むことができるようになったのである。このスケールだからこそきたのかもしれないが、ファンにとってはこれほど楽しめるギミックはない。さらに腕の発光ギミックなどもガンブラでは久しぶりの採用ではないだろうか。とにかく良く出来たキットである。正直言ってストレードに組み立てるだけで十分だろう。作例では唯一大きな改造として太股の延長を行っているが、それは皆さんの好みに応じて作ればよいだろう。

【ゴッドガンダム】

バンダイ 1/60スケールキット

製作・解説・松村年博







▲フロント、リアアーマーは少し短くしている。背面はそれぞれプラ板で裏でモデルを固定、それにしてもサイドに可動するのはどこまで有効なのだろうか。これで関節を前に出すとあまりカッコ良くはないが
▲肩アーマー裏は何もない状態（設定面でもベタ）なので、プラ板を使ってふさぎ、うるさくなる程度にディテールアップしている。いっそ91のようにしてしまおうか？



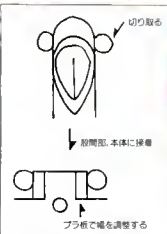
▲頭部は基本的にキットのままだが、トサカの部分にある2つのセンサーが写すきるのでそれぞれを修く削り、アンテナも若干短くしてバランスを調整。これだけだとストリート観のものは小さく見えるはず



▲ゴッドフィンガーのグクローなどのギミックも差えなしですべて再現できる
▲グクローは独立可動するようにポリパーツを使って右翼のふみに作っている。このほうがグナクル自体はすれにくくなるのでいいだろう



▲マシンキャノンらは設定通りに上部とカバーを引くとそれに連動して出るように作っている。ちょっと砲塔が太い気もするが、そのままでいいだろう



▲ゴッドフィンガーはサーベルなどと同じ素材を使っている。成型状態では指はまっすぐになっているが、少しずつ曲げてやればこのように表現を付けやすくなる。曲げづらいく場合には少し切れ目を入れてやるという方が、くれぐれもやり過ぎないよう

▲このキットの目玉ノ、やっぱりこの可動指はスコイ。とにかく美しいし、思った以上に表情がつかう。ウーン、やっぱりシナイニングにもつけてほしい。指を直せばスコイと短い指もいれればが軟弱系の指がかわるので改造は強制的にもムリそう



▲エネルギーマルチブライザーはストリート編み。設定よりもカーガ大きいので、ちょっと顔が見えなくなってしまうが、

「度ある」とは三度あると云いましょう。目、ビッグスケールのガンダムもこれ3体目となりまし。大きなシャイニングガンダムでたいにぶ僕てきたのできとに気にならずに、キットの方を紹介していきます。基本的には良いキットです。プロポーションは、ウエストあたりがちょっと太い気はしますが、ええと書つても過へます。で、作例は気になつた部分のみに手を入れていますので少しも参考になれば嬉しいで。

■頭部
良く出ているので、顔にあるセンサー1部分から大きく感じたので、上下2つあるセンサーを修正しています。修正した後で全体を削り込んでやっています。これによりアンテナは遠近感後接線するようにしています。さらにアンテナ自体も削り込んで、下の方々をミリ径切り詰めています。もちろんシャープに削つておきましょう。マスクの形は私の好みではないのですが、出来の悪いものをわざわざ作り直す必要はないと思います。また使っています。それとアゴのパーツが別パーツになつていて、ピンにはめる所をカットしてよく遠近感に接合できます。

■胴体
胸部はストリート組みです。二のワリはなんと書つても「エネルギーマルチブライザー」部が先着することです。私の作ったのはテストショット1からトランジスタのためは金銀パーツ、LEDがなくなつたためタミヤの金銀パーツの金具を加工してピンとスライダを作り、ミニバルブで一応行かせています。皆さんはキットのものをそのまま使つて下さい。

両肩のマシンキャノンはカバを閉けると二ノキと出てくるのでこれに集まると二ノキはカバのパーツとバルカンのパーツをつなぐピンを少しカットしおけば金銀組めま。胸のバッチの関節部にもバッチもポリパーツの一部を削つておけば二ノキも変装後に取り付けられます。

私はやってみてませんが、横から見るとエースと左右のタクトの部分で少しメリハリがなくて思ふので、その辺には少し手を入れてやってみようと思います。

▶足首の可動部のモールドを削り取ってガラスチューブでディテールアップしてみた。可動部に干渉しないように注意してやる

▼足底はキットのままでもいいが、若干ディテールアップを行った。それにしてもノズルが別パーツ化されているのには驚かされる



▼これはストレート組みの脚部だが、この内部パーツはあとから隠せられるようにできそうなので、ちょっと腕におぼえのある人はディテールアップしてみても?



▼コアランダーはかなり大型。真となっているフィールド発生装置は可動部がシビアなので注意が必要



▲コクピット内はとりあえずまっせまっせとそれなりに仕上げる。真になる人はとことんディテールアップしてみよう

④塗装
白はただの白を塗った後、黄色を少し加えた白をエッジに塗ります。青はコバルブルーにインディブルーを混ぜて、エッジに32番を使っています。赤は残っていた色を使っていますが、モンザレッドがベースです。黄色はイエローと黄褐色を使い、関節はフィールドグレーです。

⑤コアランダー
ストレートです。パーツが一体パーツになっているのでカットしたくらいでしようが、たフィールド発生装置の可動部は薄いのです。少し注意したほうがいいでしょう。私は2度ほどギョキとやりました(トホホ)。

⑥腕部
肩アーマーは裏側をプラ板で塞いでいます。上腕は接合面が真にならないので塗装後に組みます。関節のポリパーツはプラ板で面をつけておきます。下腕はGナックルの可動部がテストショットのために使えないこともあり、2ミリ径のポリパーツをGクロウの間にに入れて、可動部のハメ込部分と部分をカットして、プラ棒を挿入しています。これでGクロウの独立可動します。

手首はなんと言ってもポルジョイントで各関節が可動してしまうスケレモノです。指が少し短いようですが表情にすることはないので、残念なのが親指で、もう一関節あればさらに良かったと思います。

クリアリーのゴッドフィンガーのパーツも一見無表情と思われませんが、軟質の素材なのでゆっくり動かしてやればしつとり表情がきます。それにしてもこの2つの手首のパーツにはビックリしました。



NEO-JAPANESE MOBILE FIGHTER [GF13-017NJ II]

G GUNDAM

BANDAI 1:100 scale kit
Modeling by Noriyuki Kawasaki

1/100スケールのGガンダムは、前項で紹介した1/60スケールのような派手さ（ギミックなどの）はないが、プロポーション、ギミックともに素晴らしい内容になっている。特に設定画との比較などを考えず、キットのみで3つのスケールを比べた場合には、もっともオーソドックスなキットともいえるだろう。1/100スケールの中ではマックスターにつくレベルの高さではないだろうか。作例では大きな改修は行わず、各部の簡単なディテールアップと若干のギミックの追加のみで製作した。●製作記事▶64ページ

【ゴッドガンダム】

バンダイ1/100スケールキット
製作／川崎 達至



▶頭部は基本的な大きさ。形状には問題はないものの、カメラ部のクリアパーツとマスクの隙間が大きいため、クリアパーツをマスク側に付けて密着するようにした。また目はポリバテで製作、アンテナもバランスを考えて少し短くした

▼1/60ではカバーと連動してセリ出してきたマシンキャノンも1/100では差換え式。作例ではキットのパーツを利用してキャノン部をスライトしてセリ出せるように改造した。なお首のパーツは新造した



▶胸のエネルギーマルチブライヤーステムのハッチは開閉選択式。キットではハメ込みのための穴が開いているものの、そのままとゆるみかたたりしやすい。作例ではポリキャップを胴体のほうへ埋めて、差込がスムーズに行えるようにした

▼可動範囲はキットのままでもかなり自由かきくが、作例では太板の穴を少し広げて、より大きく広かるようにしている



▶ふくらはぎのパーツはそのままでも充分だが、ここでは簡単にスリットのモールド入れをやっている。塗装は少しメタリックな感じに仕立てている

▼足首は可動の邪魔にならないようにアクチュエータのパーツを自作。スプリングパイプで接続しているので可動に支障はない。足の底はもちろんだ追加工作でディテールアップ



▲右アーマーは裏側をポリバテで埋めてモールドを入れた。(この辺は設定にはないので、各自で自由にやってみよう！)

▼肩アーマーは取付け方法を変更。ポリキャップとプラ板を使って、肩の軸の根元のほうに付くようにした。またポリバテを使って内装を埋め、さらに外側にオリジナルでパーツをモールドした



▲肘のポリバテは別によってプラ板(0.3mm厚)で造って処理。手首はキット付属の可動タイプでもいいが、ここはより表情を出すためにポリバテから削り出して新造した

▲コブラランダーは塗装しやすいようにフィルト発生装置(新)は後ハメできるようなパーツを一部切り抜き、そこへポリキャップをやはり一部切り欠いたものを仕込んでいる



NEO-JAPANESE MOBILE FIGHTER[GF13-017NJ II]

G GUNDAM

BANDAI 1:144 scale kit

ストーリー前半の主役であったシャイニングガンダムは全体的にスマートで初代ガンダムをほうふつとさせるプロポーションであったが、それに対してGは全体にグラマラスなプロポーションをもつ。特にコアランダーに付くフィールド発生装置(翼)が加わることによって、よりヒーローらしさを感じる機体となっている。キットは先に紹介した1/60、1/100の他に、ベシックな1/144がある。プロポーションは適当に棄用された両シリーズの中でも最も微部が小さく、大きな改修をせすとも十分に満足のゆく内容となっている。作例もキットの良さを最大限に生かして製作している。●製作記事▶55ページ

【ゴッドガンダム】

バンダイ 1/144スケールキット

製作・解説／松村年信



▶ 膝のポリパーツは狭く、ポリウムに欠けるので、太股、肩にそれぞれポリキャップを入れて、膝関節を新造した。今のところこの方法がベストではないだろうか

▼ コアランダーはほぼストレートに組んでいる。フィールド発生装置(黄)は塗装後にはめられるように、一部切り欠いている。またバーニアズルは「ばいちゃん」(コトブキヤ)に変更した



▲ 黄は前のポリキャップを一回り削り、それをカバするパーツをプラ板で自作した



コクピット部に含めてのカット



黄色部はポリバテ



黄色部はプラ板で幅増し
赤色部はポリリサで
ポリウムJUP

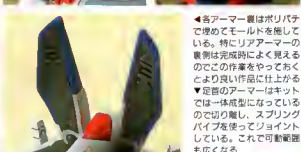
◀ キットには必殺技「爆熱ゴッドフィンガー」用の平手(オレンジ色)が付属しているが、いまひとつ表裏が欠けるため、作例ではポリバテから削り出したものを使用

▼ 胸部のスタビライザーはこのサイズでも可動する。作例では塗装後に取り付けられるようにした



▼ 胸部は少しポリウム不足に感じられるため、前後で幅増ししている。これは図を参考にしてみてください

▼ 胸部はこのスケールではかなり小さめにできている。細かい部分の仕上げをきっちりしてやればそのまま使用しても十分。作例では少しこだわりを見せて、ディテールアップを図った(図参照)



◀ 各アーマー裏はポリバテで埋めてモールドを施している。特にリアアーマーの裏側は完成時によく見えるのでこの作業をやったとなくとより良い作品に仕上がる

▼ 定置のアーマーはキットでは一体成型になっているので切り離し、スプリングパイプを使ってジョイントしている。これで可動範囲も広がる



▲ 肩アーマーは取付け方法を変更。肩側につく部分にプラ板とポリキャップの輪切りを入れて差し込むようにした。また股定画でベタになっている部分にはWバーナー(ウェーブ)等を入れてそれらしくしている

第一部

五太ガンダム

新シャッフル同盟

古来より戦いのあらまをくろくに
彼らの影あり

最強の武闘家集団、その名は

シャッフル同盟

そしてその意思は

次の世代へと受け継がれる



四千年もの昔から、戦いの旗を振り人類滅亡の危機を幾度となく防いできた「シャッフルの紋章」を持つ地上最強の戦士たち。それが「シャッフル同盟」だ。東方不敗のマスターアジアも、「キング・オブ・ハート」としてこの同盟に加わっていたが、自分の弟子であるトモンにその紋章を継承するや、自らはデビルガンダムと行動をとる。

その行動を潔清するべく残り4人のシャッフルの戦士たちは到来。そしてデビルを止めとする4人のガンダムファイターが自分たちの後継者であることに気づき、すでにD.O.細胞に侵されつつあった彼らを命かけて救った。

こうして、新しいシャッフルの戦士たちが誕生した。キング・オブ・ハートトモン・カッシュ。

クイン・サ・スピードリチホー・クロケット

クラブ・エースサイ・サイシー

ジャック・イン・タイヤルジョルジュ・ド・サント

ブラック・ジョーカーアルゴ・ガルスキー

5人の若いファイターはある時はライバルとして、そしてある時は力を結集して、共通の敵、デビルガンダムと四天王に立ち向かっていったのである。



QUEEN THE SPADE

[GUNDAM MASTER/ガンダムマックスター]

ネオアメリカ代表のガンダムファイター。デューラー・クロウラーがボクサーとから、それに合わせた機能・形態を考慮して開発したバトルファイター。ノーマルモードからバックモードへ変形し、ボクサーである彼の能力を最大限に発揮する。また、デューラーは彼の早撃ちの名人であることから、両腕には専用のビームガン(キガンティック・マグナム)が装備されている。サポートメカとしては盾にも使用可能なホバーボードがある。新ジャパニスト杯では“クワイール・マインド”を受け継ぎ、決勝大会ではさらにパワーアップ。決勝では新必殺技“ダブル・インパクトパンチ”で最終バトルロイヤルへ進出した。



NEO-AMERICAN MOBILE FIGHTER (GF13-006NA)

GUNDAM MAXTER

BANDAI 1:100 scale kit
Modeling by Noriyuki Kawasaki

1/100スケール・HGタイプはトータル白体のMFがキット化されているが、ベストワンを選ぶとすれば、このガンダムマックスターだろう。プロポーション、ギミックどれをとってもシリーズ中最高の完成度を誇るといっても過言ではないだろう。設定画にとらわれることなく、立体としてのバランスが非常に良く、まったく手を加えずとも十分に満足なゆく完成体が得られる内容となっている。作例では若干のディテールアップをした程度でほぼストレートに組んでいる。●製作記事▶107ページ

【ガンダムマックスター】

バンダイ1/100スケールキット

製作／川崎 幸



▲ファイティングナックルでパンチをくり出すカッコイイポーズもご覧のとおり、キットの可動範囲で行える

▶ボクサーモード。設定通りに肩幅の伸縮ができる。胸のプロテクターはパーツ差し込み式になっている

◆途中段階の全身。ほぼキットのままなのが分ると思う。肘のポリパーツをプラ板で組んでいたりはしているが、いずれも複雑な工作ではないのでワンポイント的にやってみるといいだろう



▲ギガンティックマグナムはキットのままでは取付けピンが長く、手に持たせた時に見映えが悪い。そこでピンを短くし、尻尾は磁石で行うようにした





▼肩幅が広いノーマル時に露出する部分には簡単なスリットのモールドを入れた



▲頭部はフェイスガード、目、マスク、顎に若干手を加えている



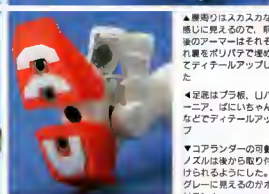
▲胸アーマーやアポジモーター部はスリット等をブラデで作りました他、リベットに穴を開けたものを記してディテールアップした

▶胸アーマーは、胸の球体への取付けをポリパーツに替え、小さいアーマーも裏側をポリパテで埋めた。バーニアはリバーニアに変更

◀ボクサーモード用の胸部パーツはポリパテでポリウムアップ



▲肩幅のスライド機構はよりスムーズに可動できるように、ポリキャップとブラ棒を使って行うようにした



▲腰周りはスカスカな感じに見えるので、前後のアーマーはそれぞれ裏をポリパテで埋めてディテールアップした

◀足底はプラ板、リバーニア、ばにちゃんなどでディテールアップ

▼コランダーの可動ノズルは後から取り付けられるようにした。グレーに見えるのがポリランナー



◀シールドはほぼストレート。ちょっと小さいと思う人は玩具の「モビルファイターシリーズ」から出ているマックスターのものを使っていても面白い

NEO-AMERICAN MOBILE FIGHTER/GF13-006NAI

GUNDAM MAXTER

BANDAI 1:144 scale kit
Modeling by Noriyuki Kawa

ジョンをより良くする。工作進行
パートと比較しながら、パーツを
固定に定めて行っている。パーツなら
ておいてほうがいい。うら

【ガンダムマックスター】

1/144スケール

製作



▼ファイティングナックルを差換えなしで再
現。プラ板と真鍮板で自作



▲股足箇のままなら一体でもいい足指のカバー
だが、あえて初め端にあったロールバーで再
現した。足指はスジ彫りで再現
▼トコランダーはコクピット部の軸をポリ
ランナーに換えた。他に可変ノズルは可動す
るように改造した



▲ギガンティックマグナムを持つ手を盗め、
手足はポリバチから削り出して作った



▲頭部は一体成型になっているロールバーを
1mm径の真鍮棒に変えた。目の部分にポ
リバチを盛って整形し、あとはアンテナをシ
ャープに削っている



▲胴体は腰の部分で上下に分割し、上半身を
1mm延長。腰とはポリキャップでジョイント
し左右にスライディングできるようにした



▲フロントアーマーは切り離して、裏側に蓋
い込みにスプリングバネで接続した



▲バーニングパンチを再現する際は胸アーマ
ーをはずし、手首(新造)の軸につけるように
した





CLUB ACE

【DRAGON GUNDAM/ドラゴンガンダム】

少林寺の再興のためにガンダムファイトに出場した、ネオチャイナのガンダムファイター、サイ・サイシー用に開発された機体。サイ・サイシーの拳法の動きに対応させるため機動性を重視、特に各関節部はかなり柔軟性に富んだ機構となっている。おもな武装はその腕関節の伸縮によるドラゴンクローとその先端から発せらる火炎。他にビームフラッグ発生装置による“結界”を張っての攻撃がある。

決勝大会ではさらなる必殺技として、小林寺の最大奥義“真=流星胡蝶刺”を見せている。

NEO-CHINESE MOBILE FIGHTER (GF13-011NC)

DRAGON GUNDAM

BANDAI 1:100 scale kit
Modeling by Noriyuki Kawasaki

1/100のドラゴンガンダムは他のシリーズ同様、ほろぼり分けを必要としないようにパーツ分割がされており、組み易さも抜群。プロポーション的にはやや胴体が短く、ややバランスが悪く感じられるが、基本的にはストレートに組んでもなんら問題は無い。作例ではその胴体部の改修をメインとし、各関節部のグレードアップなどを行った。

●製作記事▶1回ページ

【ドラゴンガンダム】

バンダイ 1/100スケールキット

製作・解説/川崎法幸

▶キットのままのプロポーションでは胴部が短いために、全体にやや寸詰りに見えてしまう。逆に言えば、そこだけ改修してやればかなりバランスは良くなるので、作例を参考に手を加えてみてほしい

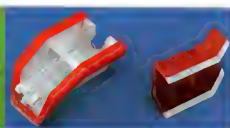
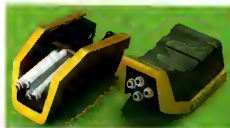
▼胴は少し可動に制約があるため、よくすり合せをしてやる必要がある。うまく調整すれば約90度くらいには曲がるようになる



▶マスク部はポリバテを貼って、よりシャープな印象になるように改修。胴体はポリバテで下方へ延長している。その際、ポリキャップの位置もずらしておくようにする

▼本機はポリバテで延長し、バランスを良くした（イメージとしているのは、第10話の作画……）。胴体の延長もよく分かります





▲肩アーマーは上下に厚みをもたせやるためプラ板を追加。フェイロンフログはプラ棒とポリパイプで自作した

▶ドラゴンクローは全体的に角ばりすぎているので、丸みをもたせるように改造。取付けも旧ジョイントに変更して、塗装後に取り付けられるよう改造した。また手首のポリパーツはポリパイプで隠した

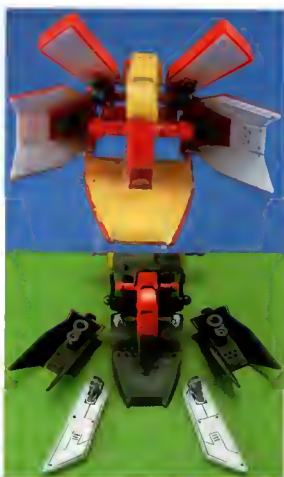
▼足底はプラ板などでディテールアップ



▶踵のポリキャップは、曲げた際に丸見えになってしまうため、プラ板でポリキャップ隠しを自作して取り付けた

◀脚パーツはそのままだが、ダクト等は一度くりぬいて、裏からプラ板で塞いでより立体感が出るようにした

▼ストレート組(右)と比較すれば、胴体を中心に改造した部分がよく分かると思う。もちろん、そのまま組んでもなんら問題はない



▲肩の各アーマーは、いずれもポリパイプもしくはプラ板で裏をふさぎ、それぞれスシ彫りなどでモールドを入れている



NEO-CHINESE MOBILE FIGHTER (GHI3-011NC)

DRAGON GUNDAM

BANDAI 1:144 scale kit

Modeling by Toshinobu Matsumura

キットはストレートに組んでもさほど問題はないものの、プロポーション的にはやや短足に見えてしまう。これは太股の取付け軸の位置とフロントおよびサイドアーマーのバランスによるもので、作例ではその部分の改修を中心に全体のディテールアップを行っている。●製作記事▶110ページ

【ドラゴンガンダム】

バンダイ 1/144スケールキット

製作/松村 信



▶胸のダクトは一度くりぬいて裏からプラ板を貼ってより立体感が出るようにした

▼肩アーマー内のパーツ(フェイロンフラッグ)はキットのままでは短いのでプラ棒で作りました



▶ドラゴンロー部分は塗装しやすきようにポリキャップでつくように改造。各モールドがシャープになるようにアートナイフで仕上げています



▶腰周りが太くて短いので、上下で分割し、腰図を作り直し。腰のポリパーツへはプラ棒でジョイントした

▼股間は下面を短くし、逆に太股の取付け軸を2mm下げて乗置した。これで太股を延長せずともバランスが良くなる



▲コアラランダーのフェイロンフラッグのパーツは一度切り離しておくとも整形しやすい



▲膝関節はよく動く反面ポリキャップがむき出しになるため、あえて改造して設定画に近づけてみた

▼足底は0.3mmプラ板とスジ彫りなどで再現している



▲顔面はもともと小さめにできていてバランスは良いが、フェイスガードの厚みが気になるので薄く削り込んでいる。もちろんアンテナもシャープに削ってやるといいだろう



JACK IN DIA

【GUNDAM ROSE/ガンダムローズ】

ネオフランスの名門サント家の名義をかけてガンダムファイトに出陣している、ジョルジュ・サンドが駆る機体。騎士道精神でフェアが戦いを求めるジョルジュに合わせたように機体はフランスの騎士を模したデザインになっている。おもな武器は大型のマンドシールド内に装備された“ローゼスヒット”で、これはビーム攻撃の他に電磁ワイヤーネットと張って相手の攻撃を封じてめることができる。他には大型のビームサークル、ハルカン砲など。決勝大会ではローゼスヒットを使った大技、ローゼスハリケーンをくり出して相手を圧倒した。



GUNDAM ROSE

B-CLUB 1:100 scale resin-cast kit
Prototype model by Toshinobu Matsumura

新シャッフル同梱5機のうち、1/100スケールでキット化されなかった、ローズとポルトが日クラブからガレージキットとしてリリースされた。キットのほうは乗り手のジョルジュ・サントのイメージに合わせるようにかなりスリムな感じに仕上がっている。もちろん各関節はポリキャップによって可動、マントシールドも設定通りに開閉する。●製作記事▶111ページ

【ガンダムローズ】

日クラブ 1/100スケールキット

製作/松村年徳



▲キットはローズの持つスリムなイメージをより強調することで、かなりスマートなプロポーションに仕上がったといえる。側面もきめられたバランスも良く、ガンダムローズのベストキットと賞してもよいだろう
◆ナレオンのようなイメージの顔部もバランスよくまとめられている



▲ローゼズピットを発動する際は、やっぱりこの手番が必要となってくる
◆足の底はわりとあっさりともールドされている

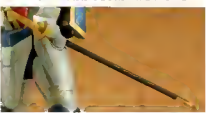
▼別冊用に作りなおしたローゼズピット。サイズは全長2.5cmほど。そして口Gを使って前ページのような特撮となった



▲コアラランダーは設定通り、機首が動いて本体に収納する。また左右のブロックもポリパーツを介して前後にスライドする



▲マントシールドも開閉可能。作例では真鍮線を使用しているが、スムーズに動かすためには十分にすり合わせをしておく必要がある
▼ビームサーベルはかなり長めに作られている



▲各関節はポリパーツによってすべて可動、ポーズも自由に付けることができる。ただしこの大きさの樹脂キットの重さ、どうしてもその自重でポリパーツがゆがんでしまうため、それなりに補強する必要がある

NEO-FRANCE MOBILE FIGHTER [GF13-009NF]

GUNDAM ROSE

BANDAI 1/144 scale kit
Modeling by Noriyuki Kawasaki

優秀のプロポーションに肩のマントシールド、鷹のサーベル、そしてフランスの英雄・ナポレオンを彷彿とさせる顔部。キットはそれらガンダムローズのもつ特徴をよくつかんでまとめられている。作例では成型の都合で一体となっている部分の別パーツ化と脚部のシェイプアップを中心に製作した。●製作記事▶112ページ

【ガンダムローズ】

バンダイ 1/144スケールキット
製作/川崎 淳



▲各関節はポリキャップの使用によりキットのとおりには組んでやれば十分にポーズをつけることができる。ただし膝に関しては太股と脛のパーツが少し干渉するので作例のように調整するといいたろ

▶頭部は頸の部分が一役で再現されているので、設定画に合わせてヘルメットのひし部分を作る。また、アンテナ部分も別パーツ化し、アンテナ自体もシャープに削り込んでやる

▼胴体は上下に分割し、ポリキャップを介して左右にスウィングできるようにした（これで塗装もしやすくなる）



▼首のパーツ（P0F）は1軸程度後ろに付くようにして、襟の前方を低く削る



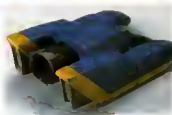
▲左翼は、前後のマントのピンジ部を上パーツ(※)に付け直す。中央のマントは日ジョイントを使って可動するようにする

▼脚部は全体に細くなるように接合面でさざび形に端詰めし、それに合わせて足首も細くした

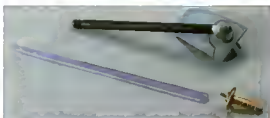


▲サイドアーマーは切り離してスプリングパイプで接続

▶コアラランダーはノズル部分をディテールアップ。コクピットは塗装後に取り付けられる



▲右翼は翼のパーツを新造し、アーマーの部分はキットのパーツ切り絵にて、スプリングパイプで接続



▲シヨバリエーサーは、キットのパーツ(※)を使って、柄の部分を取り外しすし式にしてクリアパーツと差しかえるようにしている



BLACK TOKER

【BOLT GUNOAM/ボルトガンダム】

宇宙海賊のボスでネオロシアの刑務所に服役中にもかかわらず、ネオロシアの代表となったアルゴ・ガルスキーが駆る重量級のモビルファイター。ネオロシア政府はこの機体の開発にあたり各国のガンダムを捕獲し研究しアルゴのパワーを最大限に発揮させるべく完成させた。重装甲ゆえ機動性はや他の機体よりも劣るものの、ビクトール・エンジンからくり出されるパワーは圧倒的な強さを発揮。おもな武装は肩にマウントされた巨大な鉄球=グラビトンハンマー。また、決勝大会ではそのパワーを最大限に生かした必殺技“ガイア・クラッシャー”を披露した。

NEO-RUSSIAN MOBILE FIGHTER (GF13-013 NR)

BOLT GUNDAM

BANDAI 1/144 scale kit
Modeling by Yoshihiro Kan

1/144スケールシリーズの中ではGガンダムと並んで、プロポーションなどもっともまとまったキットといえる。ボルトガンダムの持つ濃厚なイメージがこのサイズでも十分に再現されている。とはいっても、気になる部分が多くないわけではなく、作例でも若干手を加えており、グラビトンハンマーなどは自作している。●製作記事▶113ページ

【ボルトガンダム】

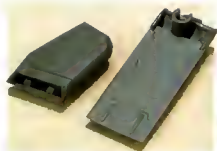
バンダイ1/144 スケールキット

製作/音 義弘



▲左肩アーマーのグラビトンハンマー部はこのキットでは真鍮に飛び出して見える（玉が小さく、取付け位置も悪い）。作例はキットの玉は使わず、アクリル半球を利用して自作した





▼キットの中で唯一、ボルトガンダムらしさが不足しているのが腕部。全体に細く、ディテール、形状ともに設定画とは大きく異なる部分。作例では思い切ってガンダムマックスターの腕を流用し、シャバラのモールドも別パーツ化。肩アーマーは必要部分を切り取って、ご可動さまでジョイントした

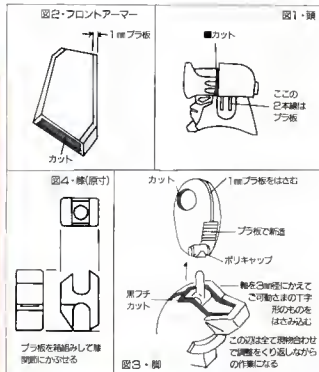


▲肩周りの各アーマーはダクトのモールドをくりぬき、裏からプラ板を貼ってディテールアップ。フロントアーマーは内側にプラ板を貼って大型化した



▲大股はプラ板を挟んで太く、スリット状のモールドは入れ直した。膝関節は塗装後に取り付けられるようにするため、大股のポリウムアップに合わせて新規造した(図3、4参照)。また、足首のベルト状のモールドは別パーツ化した

▶グラビティハンマーはアクリルの半球を2つ合わせたものをベースに自作し、それを型取りレジンパーツ化したものを使用。中は空胴なので重を中に入れるようにした



▼脚のパーツと膝の部分との隙間が大きいので若干削ってでから接着。バルカン砲のモールドはウェーブのラインを使ってディテールアップ。アンテナもシャープに削り込んでいる



▲膝の部分はキットのポリパーツのままでは貧弱なので改造。肩周りのディテールには鉄道模型用(Nゲージ)のパーツを流用した。こういった小スケールのキットには意外と使いやすいパーツといえる



▲ストレート組み(右)と比較すると、脚部の改造による違いで、さらに全体のバランスが良くなったのが分かります



▲足底は肉抜き穴をポリバで埋め、プラ板等でディテールを再現。なお、各バーニアは只リベット(丸)に軽く穴を開けたものをそれぞれ接着したもの

▼コアランダーは、コクピット周辺に手を加え、インテークやノズルも削ってディテールアップした





▲グラビトンハンマーの球は別パーツになっていて、付属のチェーンを使って手に持たせるようになる
▼ボルトガンダムの持つ重量感をあふれるプロポーションがよく再現されている



NEO-RUSSIAN MOBILE FIGHTER [GF13-013NR]

BOLT GUNDAM

B-CLUB 1:100 scale resin-cast kit
Prototype model by Masahiro Matsuzawa [V.M.S. project]

新シャッフル同梱で、ガンダムローズとともに1/100スケールでキット化されなかったボルトガンダム。運まきながら、Bクラブのガレージキットとして発売された。ローズ同様、ポリパーツ（可動さま）によって各関節は可動。グラビトンハンマーも再現可能となっている。

●製作記事▶111ページ

【ボルトガンダム】

Bクラブ1/100スケールキット
製作／初沢正博(V.M.S.プロジェクト)



▲頭部。アンテナはホワイトメタル製



▼グラビトンハンマーをはずした状態。中心にモールドが置かれている
▼コアラランダー。コクピット部は差込式になっている





The background of the entire page is a dark, swirling field of orange and red flames. In the upper right corner, a portion of a blue and white Gundam unit is visible, appearing to be in a dynamic pose. On the right side, a red, segmented mechanical arm or leg extends downwards. The title 'KING OF HEART' is written in a large, white, hand-painted style font across the lower half of the image.

KING OF HEART

【SHINING GUNDAM/シャイニングガンダム】

シャイニングガンダムは、第13回ガンダムファイト参加を前提として設計・開発したモバイルファイターである。しかし、実際には同時開発したデビルガンダムがキョウジ・カッシュと共に逃走したため、それを追跡する目的で採用された機体であった。おもな武装は頭部のバルカン砲2門、ビームソード2門の他、ネオジャパンが開発したガンダム液体金属によって形成される必殺技シャイニングフィンガーがある。シャイニングガンダムは大会予選を通じて、ガンダムファイター、ドモン・カッシュの能力を最大限に引き出すまでに至り、スーパーモードを自己コントロールできるようになったのである。

NEO-JAPANESE MOBILE FIGHTER (GF13-017NJ)

SHINING GUNDAM

BANDAI 1:60 scale kit
Modeling by Toshinobu Matsumura

前作「機動戦士Vガンダム」のV2ガンダムに続いて発売された1/60スケールのシャイニングガンダム。V2のような変形機構がない分だけプロポーション重視のキットとなっている。しかし残念なことに、やや頭が小さく肩アーマーは小さく見えてしまう。全体に細身に感じられるのも、この頭や肩のせいだろう。もっともこれは“スーパーモード”に変身することを前提としているためで、手持ちのキットでスーパーモードにしてみたら分かるように、その場合にはそれほどプロポーションが悪いという印象はない。ではどうするか? 本文を読んでもらうと分かるように、その頭と肩アーマーを中心に改修している。

【シャイニングガンダム】

バンダイ 1/60スケールキット

製作/解説/松村年道



▲スーパーモード状態へは差し替えなしで行える。
なお、作例ではあえてメッキ部分はグレーで上げた





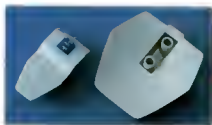
▲自作したシャイニングフィンカー
を取り付けてみたところ。ゴッドガ
ンダムに入っている可動指を流用し
てもいいだろう(発売しませんか?)

ます(機動武闘伝6ガンダム)について一言
書いておこうと思います。『タイター』や
『ライディーン』といったロボットが大好きな
私にとって、今回のガンダムは非常に嬉しい
内容です。特に、口があるロボットが好き
です(笑)。彼などを叫ぶのがいい。と、言っ
てもさすがにガンダムではやらないだろうと
思っていたら、オープニングに出てくるモビ
ルファイターの中にはそれらしいものもい
る(ワルキューガンダム)。とにかく今回のガ
ンダムは何かと製作意欲をかきたててくれま
す。機会があればフルスクラッチもしたいと
思っているくらいです。私としてはめずらし
い企画なのです。

それと前作であつたイライラした感じがな
くなったのもいいですね。もつともこうする
のだったからガンダムの名を使うなと言う人も
いるとは思いますが、私はガンダムでやるか
らこそ面白いのだと思っています。とにかく
ロボットアニメはこれくらいのほうが良いの
ではないでしょうか。とまあ私はすっかりハ
マっているわけですね。これが、懐いたつた
マックスターもすっかり好きになり、久しぶ
りにプラモデルも買ってみました。

とまあガンダムの番組についてはこれく
らいにして作例のほうへ移っていくことにし
ましよう。

昨年5月の静岡ホビィショーで見た時には
かなり良い印象を受けていたのですが、いざ



▲サイドアーマーやリアアーマーの裏はプラ板でふさぎ、簡単にモールドを入れただけ。これだけのサイズになると勝手に目立つ部分なのでやっておくといえよう



▲フロントアーマーは少し大きすぎるので内側の部分を削り薄くしている。またキットのモールドの入ったパーツ(②、③)が、表からよく見えないうえ、作例ではエッチングのメッシュ(ハニカムパターン)のものを使用)に替え、裏側もポリバテで埋めて処理した



▲頭とともに、このキットを少し真横に見せているのが肩アーマー。写真のようにプラ板を使って2割大化化した。けては真しい作業ではないのでやってみよう。それとスナップ用のピンのための溝はプラ板で埋めておくといえよう

▲肩アーマーの内側はモールドの入ったプラ板を貼ったほうが真横に上、きれいに仕上がる

▼放熱板(パーツF⑤)の裏はガラスドワなので、作例ではポリバテを盛ってモールドを入れた

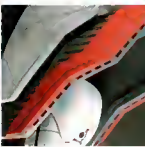


▶これは便利! こうやってスナップ用のピンを一部切り欠いておけば、塗装後に接着できるという次第。他の部分にも応用するとい

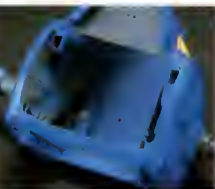
▼コクピット内はキットのまま。ドモン・カッシュは肩と腕に真鍮線(トレース・システムのアンテナ)を追加しただけ



▲コクピットのクリアパーツはキットのものは平坦で立体感に乏しいので、半球のクリアパーツ、アクリル球で改造。進行きのある表現ができた

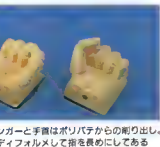


▲ノーマルモードの際にわりと大きく見えてしまう顔部。原因はフェイスカバー。これが前に突き出ている上に、大きすぎるため。解決策としてはマスクを後ろに下げフェイスカバーを小型化、さらにピンジを自作すや改修作業でクリアできる(図1~3参照)。なお目の部分はポリバテで新造。ややキツめな感じにした



▶胸部パーツに比べてポリウム帯が欠ける腹部分はポリバテを盛っている。これで胴体のバランス、全身とのバランスも改善された。(図4参照)

▼コクピットハッチの可動部はキットのままでは見た目が悪いので胸部のポリウムアップに合わせて改修。また肩の付け根のジョイントは2割上方向に付け直している



▲この作例のウリのシャイニングフィンガーと手はポリバテからの彫り出し。シャイニングフィンガーのほうは少しディフォルメして指を鋭くしてある

キットを手にしてみるとちょっと違うので、全体に細身で頭も大きく見える。これは残念ですが、スパーモードの状態を重点を置いて設計しているからではないでしょうか、事実、スパーモードになるとあまりプロポーションも気にならなくなるので、そこで、作例ではノーマルモードの際の見た目を良くするため、頭部、肩アーマーを中心に改修してみました。

■頭部

とにかく大きい、というよりは大きく見えてしまうのです。なぜか? これはマスク部に問題があるからで、この辺を改造すれば小さく見えます。

まずマスク部全体が前に出ているので、埋め用のノコギリ(エッチング製のノコギリなど)で一度切り落し、2ミリほど幅をつめます。接着する時は目のラインに合わせてやれば良いです(図1参照)。

次に目の部分の幅が広いので内側にポリバテを盛り、キットのプラの厚み分削ります(図2参照)。キットはマスクを動かせるためにこの辺のラインが少し歪んでいますが、この改造で直ります。この作業で目のパーツ(②)は使えなくなるのでポリバテで新造しています。あと問題になるのがフェイスカバー。

キットのままではかなり大きいので先の工作でさらに大きく見えてしまうので削り込んで大きさを合わせます。ピンジの部分から作り、1.5ミリ径の真鍮線で見えさせています(図3参照)。

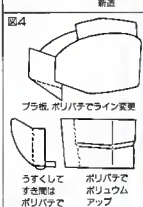
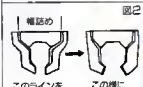
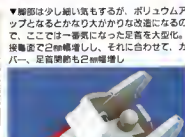
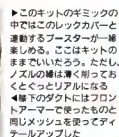
他にアンテナをシャープに削り、頭頂部の可動部放熱部の裏側にポリバテでモールドを入れてあります。

マスク周りを改造したおかげでキットのポリパーツ(P①、P②)が、しつかり面できず、後ろ側(裏)の差込み部に入っておくだけでもなんとかなります。

書き忘れましたがフェイスカバーを接合する時、マスクの赤い部分が少し見え方を考慮する気は良いようです。

■胴体

まず肩アーマーが小さく見えるので腕部の取付けピンを1度カットし、2ミリ上に再挿入します。力のかかるところで、ポリバテで裏打ちし、金属線などで軸を入れてし



足首はポリウム不足なので、接着力で2ミリの幅増しし、内側の面にもブラ板を接着力で増間をなくします。足首の大変化にともない、足首関節部（パーツ③）⑥も2ミリ幅増ししてくおきます。

4腕部

肩アーマーは最初1番いたように小さく見

フロントローマは全身のバランスを考へる、と大々見える内側の面を削り、角度をつけて、より平らな状態に仕上りました。またバリーG(きこせつ)かくくツシユエは、きこせつから入っているのにあまり良く見えない。正に言はれまゝです。接合はばらばらで、そこそこのツシユを入、裏面はばらばらで埋めてしまいました。

5 彫部
大股は元のまま組み、塗装後は接合します。関節も元のまま、髯は彫削が塗装後には

るとここにポリキップを入れ、ハッチの可動部はコトバキヤをポリキップに換えたい。また腹部のポリキップをハッチに交換すると、ハッチの厚みも調整しておきます。図4参照。

車庫の中に入っているドモンは肩と手首に真鍮線を挿入しただけです。

段間部はリアアーマーとの間に隙間が生ずるためです。プラ板で埋め、下のラインをポリバテでつなげてあります。

サイド、リアアーマーは0.5ミリプラ板で蓋

中央のリアバウ部分Fは少し平坦
するので、半球状のリアアール（鞍部）
で覆われています。その内側にクルル
（クルル）と呼ばれる、鋭い歯状の
リムが連続して現れます。固定する
ためにブラケットを挿入し、その内側をなぞつ
て表から見た時に歯があるようにしてしま
います。いかがでしょうか？
腫瘍は厚みにもけるのでポリバネでボ
リュウムアップします。コニッドの人は
は可動部が自立するので、裏側の人の

す。
グレーは305番、黄色は307番、スミ
れはそれぞれの色に合ったものを使い分け
ています。

この例は今までの自分のものと少し違ったタイでデザインしています。ところが、モダニズムに間に合っていないように感じられました。

デザインをまわしてきます。

白は白に白を吹いた様、3層を混したものを3段階に分けてみてきました。

青はバルトグリーンを地にし、インキをインキで白く染めて吹いてみます。

赤はインキレッドを白く染めて、作り出

この際、ポリバリはブラ板の厚み4桁前後、つまり、手前のポリバースも同様に処理しておきます。

手首はキツクつもの以外に、ポリバテで作り出した境り手と、「必殺シャイニングファイガー」を作りました。実は右の作例の最終のワリだつたにします(笑)。

5 コランダー他

コランダーは両サイドのダクト(バーニアC919)を削り込み、コクピット部を軽くイテールアップした程度。

え、しかも金フレローションを常に
せよ。金体の改造で、取得バ
2ミに上にしたので、上級部を2ミリ延長
ていま。

測アマーのほうは、内側で2ミリ、下
で2ミリ、ブラ幅で大きくしていま。こ
はスラッドをバーストも様です。接合部
のためある溝は5ミリブラ幅を使って埋
ておきます。

取得バーストはバーストPCC①を半分に
つておけば金型裏に入ります。

なれ、内側はバーストを入れたアラ
を貼り付け、バーストが綺麗に見えま

NEO-JAPANESE MOBILE FIGHTER (IGF13-017NJ)

SHINING GUNDAM

BANDAI 1:144 scale kit
Modeling by ZEN Yoshimoto

「グレードアップセット」は、シャイニングガンダムをはじめとする五大ガンダム用のオプションパーツがセットになったもので、シャイニング専用には金メッキのシャイニングフィンガー(両手)、スーパーモード用の顔の一部と肩アーマーが入っている。しかしお気付きのようにこれだけでは完全なスーパーモードを作ることはできない。作例ではこのパーツを使い、さらにスーパーモード用の顔の一部のパーツを自作して“完全”なスーパーモードになるべく製作した。

【シャイニングガンダム】

バンダイ 1/144スケールキット

製作・解説/ ZEN 吉本

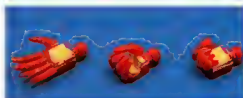


▶ 腰の各アーマーの裏側にプラ板でふさぎ、スジ彫りでモールドをいれた

▼ 肩アーマーも、ノーマルとスーパーの2種類を製作。それぞれ1/10のキットを参考に内・外にあるモールドを再現した



▲ 顔部はノーマル、スーパーの巨額を製作。フィン状のノズルはプラ板で自作して、穴を開けてよりリアルにしている



▲ 「グレードアップセット」には金メッキのシャイニングフィンガーが付くが、作例ではメッキのかかっていないものを使って、真鍮製のものを作っている



▶ 胴体のコアランダー収納部は、ポリパテを使ってきっちり収まるように改造した

◀ 腰は肘のポリパテを利用し、写真のような構成で可動部を確やしている

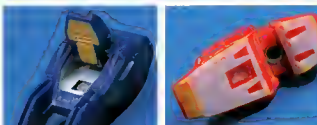




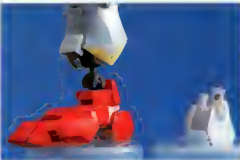
◀作例ではスーパーモード用のパーツ製作に加えて、各関節を改修。可動範囲を広げることで、かなり思い切ったポーズがとれるようになった

▶足首はポリキャップとジョイントで可動範囲を広げた。カバーは1/100のキットを参考にプラ板で自作

▼足首のアーモアは足換式で、両モードの形状ができるようにした



◀コアラランダーはオミットされている部分
をプラ板、ポリパテで再現し、ノズルをリ
バーニアに換えた



◀足首は両手のプラ板を使ってモールドを再現

▼ソール部はスベサー(中央の小さいプラ板)をはさむ
ことでスーパーモード時の位置にセットされる



▲海のプースターはプラ板による自作。少
しオーバースケールで作って、スーパーモ
ード時の効果をアップするようにした

別売のグレイドアップセットを使用し、
1/100のシャイニングガンダムを差換えて
ノーマルとスーパーモードのコンバチとし
て製作しました。グレイドアップセットはデ
ストシットなので細部が異なるものもあ
るが、足回りに関しては発売されないの
で自作となります。またキット自体は今回も製
作されていますから1/60を参考にスジ彫り
をおし、一味違った仕上がりを目指しまし
た。なお製作にあたって34年5月号の川崎氏の記
事を参考に(ツネ)させていただきました。

1 頭部

ツノは薄く削り、4つのダクトはミミラ
ラ板で自作します(スーパーモードの強度が
やや不安。目の部分は切り離してフェイス部
に密着させます。スーパーモードの際のフェ
イスガードは湾曲させて薄く削ります。

2 胴体

市販のアポジ(へ)は開口してウェーブのC
パイプNo.2を入れます。胸中央のはよくぬ
き、裏を薄くしてモテラズスのライトレンス
セットから5ミリ径のものを取り付けます。
コアラランダー収納部はポリパテを詰め、彫
り処理したコックピットを押し込んできつり
はまるように型を取り、ドッキング時の押入
とします。ウェストはダボを切った後ハメで
きるようにしました。

3 腕部

両アームはミミラプラ板で裏打ちしま
す。フロントアームは各部を開ロし、下脚
のモールドは簡単ノズルで自作します。左サ
イのアームはサーベルというより大小で
すが、このモールドを削いて、プラ板で自作し
たものを差込できるようにします。

4 脚部

両アームはミミラプラ板で裏打ちしま
す。フロントアームは各部を開ロし、下脚
のモールドは簡単ノズルで自作します。左サ
イのアームはサーベルというより大小で
すが、このモールドを削いて、プラ板で自作し
たものを差込できるようにします。

▶ビームソードは一体部分を削り、プラ板を使って新造

▼もろろノーマルモードにも組める。全体のスジ彫りは1/100のキットを参考に針を使って行った。このサイズでは針のようなかなり細かいものは削るが細かくスジ彫りを施すことができる



5 コックピット裏はポリバチで埋めてモールド

大説は中央部で2ミリ延長します。膝下のダクトは簡単ノズルです。ふくらみから内側のメカはプラ板で自作し、閉じた状態との差を2mmとします。あつ、またも二コイデ、収納を考慮しなくていいので、リバーニアを使用しました。オーバースケールですが迫力が増します。足首カバーは分割してノーマルとスリーパー用の2種類を作ります。あつ、またも二コイデ、さらに二コイデ、しかもスリーパーが可動なので意味がないのでは？ノーマル以上のキットを見れば分かる通り、足首の関節は内面パーツを介して2重になっているのですが、足首カバーを分割するとここが丸見えになるので内面パーツを新造し、ここに2ミリのキヤップとBジョイントを仕込みます。足首自体は前後のソールパーツを切り離し、CバンプのNo.1とNo.2で併用するようにします。スリーパーモード時には間に2ミリのプラ板をかませて距離を保たせます。ソール左右のダクトは開口し、足の裏も当然作ります。

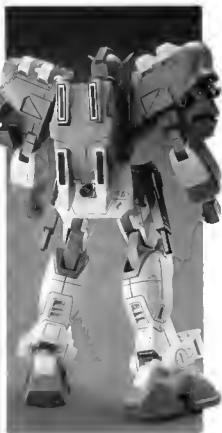
6 塗装
白はホワイトにミッドナイトブルーを少量添加。赤はモンザレッドにマルーンを少々。青はインディブルーにタロシアンブルーを50%ずつ。黄色は黄褐色グレーはFS6118。金色は光輝シルバーの上に電光クリスタルイエローとクリアイエローを吹きます。シャイニングフリンガーとターベルは光輝シルバーの上にクリアブルー、電光クリスタルグリーン、クリアアイロウ、電光クリスタルの順にグラデーションを施し、赤黄色の部分にはレッドブラウンを、青とグレーの部分にはシルバーとブラックを、それぞれ足で塗り足します。

7 完成

皆さん、すじ彫りはどうやっていましたか？私は今までPカッターや目立てヤスリを使っていたのですが、今回あることがきっかけで針彫りに転向しました。渡佐本さん、ありがとう、ガイドをしっかりとって、軽く何度も引くこと、こまめに針を研ぐことがポイントです。繊細な線が彫れるので、やったことのない人はぜひ一度お試しください。

ラ板を入れこみ延長してあります。手首はバーの指を各関節で切り曲げて、グーとパーを用を作りました。バーと比べると小振りですが、全体のバランスからこんなものだと思います。(シャイニングフリンガーについて指の各関節がはずれて伸びるんですよ、知ってました？)

ドを再現。収納部の内壁も1/100プラ板で作ります。ノズルはBジョイントにリバーニアを直結して可動とします。(床に穴を開けないとBジョイントが当たってしまう、川崎氏とどう処理したのだろうか？)



「前の「ガンダムマックス」です。前に作った「144の時」(1994年8月)は、まだ蓋がスタートする前、イメージがよくまとまらないうちに作ったので少し不満が残っていました。」

作例そのリターンマックスで、キックの出来はというと、見ての通りもの薄く、プロポーションはほぼパーフェクトといつてもよいのではなかろうか、はつきり出て、シャイニングガンダムよりも良いと思います。ということで、作例は細部のディテールアップ程度にしています。



ネオアフリカモビルファイターG.F.130000A
ガンダムマックス
バンナー 即スケルモント
製作・解説 川崎法幸
©2004 G.S.M.

これはシリーズのベストキットだ

1 頭部

ロッドバーのパーツ(①)は少し太いようなので、3ミリ径の真鍮棒で作り直し、それから横線ごととぎとぎに入らなかつたので、目と目の間にプラ板の細切りで段差を作り、ついでに目もプラ板で作りました。さらにマックスのパーツ(②)も、前日込んで若干形状を変更、それに合わせてももりのパーツ(A)を少し小さくしました。他はアテナをシャープにしました。

2 胴体

首のモールドは高さが足りないようで、そのまま貼ると少しスカスカした感じになるので、ポリバテを塗って形を変えています。ただし首の可動を防がないように注意。ポクサーモード時のため肩関節のギミックは、スライドをスムーズにさせてしっかり固定するためギミックに変更しています。腕の付け根の軸は2ミリほど後ろに下げます。あとは膝のプロットとのつなぎ目を1ミリ延長しました。

胸のプロテクター表面の製地はなんか変だと思つたのでペーパーがけして消しました。それと黄色のインテーク(③)も、パーツも平べったくて形がいまいちつたのでポリバテで作り直しています。差込式の大胸筋バツはポリニウム不足なのでポリバテを塗って胸板を厚くし、腿関節も下に返はしています。

腰プロットに移って、まず脚の付根を2ミリほど前方へずらして接合、強度が必要なのでしゅうり補強しておきましょう。フロント、リアアーマーともにポリバテで裏を埋めて、適当にディテールを入れます。リアアーマーのバーニアズは「はにちゃん」に準拠。

3 腕部

肩アーマーは上面の受け部分にポリキャップ(5ミリ径)の縁切りを仕込みます。当然そのままだと接合できないので、周りをポリバテで固めてやり直します。他の可動部はすべてポリランナーを入れてスムーズに動くようにします。小さいアーマーは裏をポリバテで埋め、モールドを追加、バーニングバンチ時のグリフが入る段差も作り直します。バーニアはバーニアに換え、この上部分にポックリとスベイスが開いてしまつてバーニアの角を貼ってふさいでいます。ただしアーマーの

可動のギヤにならないように注意。

肘関節のポリバテはプラ板で固めて、その時にプラ板の厚み分ポリバテを削つておきます。

上腕、下腕とはほぼベストのままで、フアイティングタクルを前から取り付けられるようにした程度、そのタックルは可動部にポリバテを埋めてあります。

手足のギミックの可動軸は、ポリバテから削り出した物の両方を作っています。

4 脚部

まず太股ですが、ギガテックマックスを取付け用のポリキャップは使わずに、磁石を埋め込んでおきます。

作例前後のエグザクトのフィンをプラ板で作ります。さらに横にあるアポシモーターのギールはくりぬき、裏からプラ板でささいな後、リベットにスリヤのくほみで付けたものを貼ります。足首ポリキャップの上側も少しスベイスが開いてしまつて、プラ板でふさいでいます。

足首はソールのパーツの後ハメ式にして、足底のバーニアをUバーニアとはいいません。足底のバーニアはプラ板で作ります。足底のバーニアはプラ板で作ります。足底のバーニアはプラ板で作ります。

5 コランダー 武器類

コランダーは、可動式ゾルの軸をポリランナーに替えて後ハメ式に。他は各タクト類を彫り込んでおきます。

6 塗装

白は1番のホワイト、黄色はイエローオレシント少々、赤はモンザレッド+シャインレッド。黄は、コラルブルー+加香にパールパウダーのブルーを混ぜてみまし。この色は自分ではお気に入りです。胴体部にはミッドナイトブルー、関節にはニュートラルグレイ+シルバー。他は真鍮棒を使用しています。スミレは、おなじみのルレッド+ブラックです。

細部の改修でマックスターをカッコ良くする

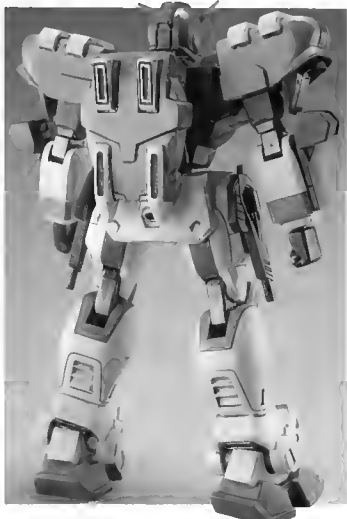
ネオアメリカモビルファイター・GF13-006NA

ガンダムマックスター

バンダイ 1/144スケールキット

製作・解説／川崎法幸

[See P.65]



チポデー・クロケットの転るモビルファイター、ガンダムマックスターを製作しました。キットの出来は、そう悪くはないのですが、全体のバランスが少し悪く思えたので、プロポーションが良く見える様な改修を中心に工作を行いました。

■頭部

まず一体成型になっている額のローラーバーを切り離し、ついで目の部分も削り取って、その部分にポリバチを張り成形します。ローラーバーはミリ経真鍮線で作り直し、あとはアンテナをシャープに削ります。

■胴体(腰部)

胴体と腰のブロックを切り離し、胴体側の切断面をフラ板でミリ延長、腰のブロックは中に3ミリ径ポリキヤブを仕込んで胴とつなめます。足の付け根が止まりきった感じだったので、股関節を2ミリほど下に付け直して、それから膝ブロック下側にミリプラ板を貼り延長。フロントアーマーは、フンドン部から切り離し、その切り離した面と裏面にミリプラ板を貼り大型化。腰との接続はバイススプリングで、リアアーマーはポリバチで裏面を埋めて、パニアのモールドを彫り込んでます。それから胴体側に突っ込んで、コアラントの接続部にポリランナーを入れて、つらつらハマる様にしています。しかしこの作り方だとどうもイマイチです。そのままだとすぐ外れてしまうし、何か良い方法はないでしょうか？

■脚部

肩アーマーは下側の小さいアーマー部分を切り離し、パニアをコトキヤのばーにんぐばーにんぐに変更して、二可動まで動くようにしました。手に付ける時(必経ノバーニングパンチ)は、手首を外して手首の軸を直接差し込み固定する様になりました。上腕は2ミリ延長。肩アーマーはグラウヤの、ので、上腕の肩バッチがはまる所にポリランナー1本埋め込みました。下腕はかなりいい感じで、ファイティングバックのギミックをほぼ設定通りに再現しています。肘のガード側にポリ板でレールを作り、そこにハマるバッチと字形のジョイントをフラ板で作って、真鍮線でつないで回転。スライドギミックを作りましたが、強度的にも少し不安があるし、ピンタリと収納出来ないでチョッ

と動くようになって、1/100サイズなら完全な物ができると思います。手首はポリバチの削り出しで、形はググと描った感じにしてみました。

■脚部

仮組みの時に気づく分、よく1/100サイズの細いので、2ミリ経真鍮線を使います。膝関節のポリバッチは念のため方切り欠いて後ハメ出来る様にしています。膝は前後あるフイの部分をくりぬいてミリプラ板で作って、足首部のアーマーは切り離してローラーバッチの前リ込でしてました。ですが、股関節の最終決定だとキットの様になっているので特に改造する必要はないと思います。作った後に気が付いたのですが、あ、いいと気づいた感じに面してません。でもその方立体感というよりは好きです。踵の上にあるボシメターは1/100アール角から選んで付けます。あと、足首の関節が鋭い様なので、足のポリバッチを少し外側にずらして取り付けてみました。足首は足元を作ったので。

■コアラント/他

コアラントのゴクビット可動部の軸はポリランナーに換え、脱着出来る様に改造。それから、上のパニアを可動式にしてつらつら変形する様にしました。このギミックを入れるのに内側を削り込んだりとか、クアランスを取るのに苦労しました。

武器は銃口をピンバイスで削って、手に持たせる方はグリフ下部の形をフラ板で修正して、トリガー部に穴を開けてその後ポリバチで手を作りました。

■塗装

白は、白に青を少量、赤はモンザッド+レッド+白少量、ブルーはコバルトブルー+ネッチ+白少量、手首等は黒鉄色+グレート黒、胸中央とコアラントのキャビノー部は黒、肩の下の地にはからくりアール+黒+光グリー、スミ入れはエナメル色のフルツ黒+フラットブラック。

このシリーズはけっこうハデ目なやつで、やっついでいいと思うので、設定のカラーパター以外で色々と遊んでやるのも面白いと思います。

小改造でグレートアップする

ネオチャイニングガンダム
ドラゴンガンダム
バンダイ／GK
製作／解説／川崎法華
©2004 B.B.S.



キットのほうはシャイニングガンダムがあれだけ素晴らしい出来だったのだから期待していたのですが、ちょっと期待はずれでした。とは言っても大した改造をしなくても充分カッコ良くなるので、それほど問題はないと思います。

■頭部

少々グレイ感があるので直しましょう。鼻の辺りにポリバチを盛り、高くして目のパーツの見える面積も小さくします。目はプラ板で作って直してアンテナはシャープに、前面に付くパーツ(③)は薄く削り込みます。井髪刀(④)は軸をボリナナーに換えるついでに後から取り付けられるようにしま

した。あとは自分の好みで後頭部をポリバチで延長してあります。イメージ的には第10話に登場した時の顔です。

■胴体・腰部

1/14のキットと同じく腰周りが短いのでポリキヤップの位置を下にすれば、ポリバチで延長します。

股間のパーツ(⑤)はポリウレタン不足なのでポリバチを盛って大型化します。リアアーマーは裏側をポリバチで埋めます。フロントアーマーはプラ板で裏を塞ぎ、サイドアーマーは厚みがほしかったのでミリプラ板で増して見ます。そして各アーマー裏は適度にモールドをしておきます。

■腕部

肩アーマーは高さをもっと増してあります。あと、内側の部分が上腕にあたって可動範囲が狭くなっているのを、全部切り取ってプラ板で作りました。

フェイロンフラッグはキットのパーツは使わずに、3ミリ径のラパイと2ミリ径のラパイで新造。

腕そのものはあまり動かないので、干渉している部分を削りとりして、90度ぐらいは曲がるようにしました。腕を曲げる時は少し関節を伸ばし気味にしてやるとかなり動きます。ドラゴンの頭部部分は少し幅つめて1/14のキットの形状を参考に少し丸い感じにします。あとは各部シャープに削り込みます。

他に、手首のポリバチが丸見えなので、周りにポリバチを盛って整形しています。

■脚部

下半身の出来はまあまあ、作例ではあまり手を加えていません。太股は太くのノーマル。膝関節は曲げた時に太股側のポリキヤップが見えてしまうので、プラ板でポリキヤップ隠し用のパーツを作ったハマ込みにしています。

膝は下側にあるタクトのような部分を開口してプラ板でより立体的にしています。あと、中身がカラッポなのが気になるので、プラ板で内装を作り直した。が見えませう。まあ、あの辺は自己満足レベルなので良いのです。

足指はつま先と踵を塗漆後に組めるようにして、足底を作っただけです。

■5 アンテナ

コクピットロッド可動用のポリキヤップの使いかたが変なので、シャイニングガンダムと同じ方式に案内。各タクト類は影り込んだり、プラ板でデテールアップしています。他は各パーツを後から取り付けられるように工作しています。

■塗装

白は、ホワイトナクリアブルーナクリアレッドナモーターを塗いた後にホワイトでハイライト。

赤は、モンザレッドナシャインレッドナクリアレッド。この2色は1/14のガンダムロイスと同じ色です。

金色(指定では黄色)部分は、いろいろ考えた結果、シルバー地にクリアイエローナクリアオレンジナシルバーバウダエーローナクリッドを吹くといったオーソドックスな物としました。

緑は、グリーンナフィールドグリーン(30)ナ黒で、この上から30と黒でハイライトをつけていきます。

関節は黒鉄色ナグリーン黒の上にパールを吹いてみました。

スミ入れは毎度毎度のフラットブラックナハルレッド。

それにしてもこのキットは、色ごとにキツチリパーツが分かれているので、マスキングする箇所が少なくて楽でした。

ちょっと足を長くしてカッコ良くしてやろう

ネオチャイナモビルファイター・GF13-011NC

ドラゴンガンダム

バンダイ 1/144スケールキット

製作・解説／松村年信

(See P.68)



ネオチャイナ代表の機体、ドラゴンガンダムを作った訳ですが、組む前は素いデザインだと思って作っていったんですけど、不要な部分に完成してしまうとけっこう気に入ってしまっています。さてキットのほうですけれど、長くもなっていないと思います。ストレーツに組んでもそれほど問題はないと思いますが、こちらはもうもの、キットレビューです。それから気になる所は手を加えています。

1 頭部

良く出てきているのですが、顔の前面から付けるパーツがぶ厚いので、ヤスリを使って薄く削り込んでいます。潤えモールドはスジ彫りで還元しておきます。これらの作業で少し大きく見える顔部もバランス的にちょうど良くなります。顎の部分は大きすぎたので削り込みで小さくし、アンテナもヤスリでシャープに削ります。他は全体のモールドをアークナイフを使ってシャープにするように削り込んでやれば良いでしょう。

2 胴体

腰周りが太くて短いため、股関節と腰部をアークナイフで切り離し、腰部をポリバテで作り直します。接続はフレームと同じパターンでポリバテが股関節に入っているの、腰部とはそれを使って接続します。

ところで胸部が設定画と比べるとホリユウム不足に見えますが、私には通じた方が良かったと思います。私はあまり気にならなかったで直していません。

腰のキャンパン砲のパーツは一度削り落として、真鍮板でディテールアップしてあります。フロントアーマーは薄いので、真鍮にエミリア板を接着して厚みを出してやり直します。サイドアーマーはエッジが丸いのでヤスリ等でシャープに削り、凹凸のモールドもリブはあえて削り取ります。リアアーマーは裏側をポリバテで埋めた後、

股関節は上下に長いので下側を削って短くしましたが、穴が開いてしまうのでポリバテで整形しておきます。また、太股は接続するピンも一度カットして、2ミリ程度に再接着します。

3 脚部

太股は股関節を作り直すので、その部分のピンをカットし、中にフラ板でフタをして接

着しています。キットのポリバテを使った股関節の方がよく動くのですが、塗装の時に不便だし、ポリバテが劣化するんで、太股の関節をより一層の力にまで引き上げポリバテを入れ、関節部をキャストの塊から新造しています。ここはせつから設定画に合わせた形にしています。

膝は前にあるタクトアームを一度くりぬき、フラ板、ポリバテ等を使ってより立体的にしています。

4 脚部

足首は裏側をエミリア板で作っています。白い部分の両側にある丸いモールドは一度削り落として5ミリフラ板で作りました。

5 アップター

肩アーマー部は裏側をポリバテで均し、外側に付くパーツは小さくするで、2ミリ、3ミリフラ板で作ります。上腕はストレーツを組み、関節はポリバテを一回り小さくカットし、エミリア板で囲んでやり直します。下腕はエッジをシャープに削り出してやり直します。特にドラゴン機の可動部は可動部は可動に換えていますが、(下腕の方に2ミリポリバテを入れています)これをやっていると塗装が楽になるからです。手首はポリバテからの削り出し、キットの手首のボール部分だけ削り取り、エミリア板で覆って仕上げます。

6 塗装

白は、白+わずかな青+黒少々、緑は、緑+マルマングリー+白、赤は、特色のレッドFS11106、金色の所はシルバーを吹いた後、クリアアークロレーナシルバーを少量パールパウダー(ツカヤ)のゴールドタイプを少量入れた色を吹いて表現しています。グレーはグレーFS36231+黒です。スミ洗いは白い所とニュートラルグレイ、その他の所はハルウェッドで行っています。

ローズをよりスリムに作る

ネオロシアンビルファイターG.F.13 Q-13 ZNR
ガンダムローズ
ビルファイターQ-13スクールキッズ
原案製作・解説・松村年信
(Gundam 16)

今回はクラブで原型を造らせてもらったガンダムローズです。1&2月号に書いた通り、もう一修無用に通うことになったので、いろいろと個人的にありまして、それは本誌のほうでお見せできると思います。えらそうに予定しておいたのにスマセンで可動で通っていますが、やはりこの大きさで自重のために、すいにへたつてしまいます。可動部にはそれなりの工夫をしてもうた方が

良いと思います。私もこれを組む時に可動部に瞬間接着剤を固めたので、いまひとつでポリアーツを愛するのとはいいが、良いと思います。(なにもポリアーツは可動さまでです)ま、ほんとにポリアーツは可動で固定したほうが良いと思うのですが、それだとなんかのためのフル可動分がなくなってしまうので、あんなにこんなことを言わないのですが、一つの方法としてどうでしょう。あとマウントと言いますが、シルドド言ったほうがいいのかもしれませんが、この部分を組む時は何回も返詰みを繰り返して慎重に行って下さい。可動の方法もいろいろあると思いますが、この可動が一歩ムリがないと思いたったのです。でもやはり可動させるコトは必ずしうので慎重に組んで下さい。原型を造った私ですら少々時間をとられたんで、コアランダーが入るトコにポリアーツで固定する様にしていくのが逆送する前にスリ合わせをして下さい。原型はしっかり通ったのですが複製した物を作った方々スリ合ったので、ポリアーツを貼るならスリ合わせをして下さい。あとプロポーションは



良いと思います。私もこれを組む時に可動部に瞬間接着剤を固めたので、いまひとつでポリアーツを愛するのとはいいが、良いと思います。(なにもポリアーツは可動さまでです)ま、ほんとにポリアーツは可動で固定したほうが良いと思うのですが、それだとなんかのためのフル可動分がなくなってしまうので、あんなにこんなことを言わないのですが、一つの方法としてどうでしょう。あとマウントと言いますが、シルドド言ったほうがいいのかもしれませんが、この部分を組む時は何回も返詰みを繰り返して慎重に行って下さい。可動の方法もいろいろあると思いますが、この可動が一歩ムリがないと思いたったのです。でもやはり可動させるコトは必ずしうので慎重に組んで下さい。原型を造った私ですら少々時間をとられたんで、コアランダーが入るトコにポリアーツで固定する様にしていくのが逆送する前にスリ合わせをして下さい。原型はしっかり通ったのですが複製した物を作った方々スリ合ったので、ポリアーツを貼るならスリ合わせをして下さい。あとプロポーションは

設定がスリムになる様にしています。私のイメージでもローズはスリムなガンダムだと思つたので、カッパを脱ぎ捨てたような感じがうなつたというのがあるのですがどうでしょう。G.K.の両面でもあつたので結果は数で出てくる、ちよつとすみませんが、どうもローズと、このスリム本体についてこんなところでしょうか。冒険的な感じは、個人的な方がいいので、最後まで通る感じができません。最後の一件仕事といった所で私の手をはなれ、G.G.P.の大輪氏の所に行こうと思つてしまつた。モリによつてはデザイナも入つてない状態で非常に迷惑をかけてしまつた結果になつてしまつたことをお詫言するとともに引き返していただいたことに感謝します。あと写真を見てもらえればわかると思いますが、新製品で紹介する写真を撮った後、直した入れた所が少々あるので、その写真よりもいいので少々あつた手に取つて下さい。次回こそこんなふうにしたいと思つてますので次回は本誌のほうで。

ガンダムシビゲルに続いて原案製作したのが、ネオロシアンビルファイターG.F.13 Q-13 ZNRの乗るポリアーツ。アルゴ、ガルスキールを造るポリアーツです。原型の製作方法を書いて何も参考にならないと思つたので、このキットをお買い上げいただいた方々にすしでも役立てるようなポイントを書いていきたいと思います。(あつ、けつよくシビゲルと同じパターンになっていますね。)

を削つて軽量化を計ることもできますが、すでにこのパーツ構成はそういつた年間もかけるけれども、つて間断そのものを強化することになるわけですが、ポリアーツを通す軸が多少折れやすいので改修します。いつか固定で組んでしまおうと思つた人は必要ないと思います。

Bクラブのガンダムシリーズはアラキッドも同じフル可動モデルとて楽しもつてくださいます。ただし、ブラのランシエンションキットと違い、ランシエンションになることとその重さはかなりものになつてしまつた。すると問題となつてしまつたのが関節部の強度です。

このキットでは腰や肘の関節はポリアーツ(可動さ)を使って二重関節になつていて、かなり可動範囲は広くしてあるのですが、どうしてその部分に重荷がかかつてしまふ。

リニアーターでも持つていけばパーツの内側

を削つて軽量化を計ることもできますが、すでにこのパーツ構成はそういつた年間もかけるけれども、つて間断そのものを強化することになるわけですが、ポリアーツを通す軸が多少折れやすいので改修します。いつか固定で組んでしまおうと思つた人は必要ないと思います。

それをキツとてはクラブとハンマー用のチューンが付いていますが、私が作った原型のものより若干太いのが入つています。気にならなはつと太いのがかえて下さい。

というところ、あまり役に立つかどうかはわかりませんが、ぜひともレクシオンに加えて下さい。

ボルトを重量級MFらしく作る

ネオロシアンビルファイターG.F.13 Q-13 ZNR
ボルトガンダム
ビルファイターQ-13スクールキッズ
原案製作・解説・初沢正博▽M.S.プロジェクト
(Gundam 17)



リニアーターでも持つていけばパーツの内側

を削つて軽量化を計ることもできますが、すでにこのパーツ構成はそういつた年間もかけるけれども、つて間断そのものを強化することになるわけですが、ポリアーツを通す軸が多少折れやすいので改修します。いつか固定で組んでしまおうと思つた人は必要ないと思います。

脚部のシェイプでプロポーションアップ!

ネオフランスモビルファイター・GF13-009NF

ガンダムローズ

バンダイ 1/144スケールキット

製作・解説／川崎法幸
[See▶P31]

[See ► Pg3]



キットの出来はそれなりに良いのですが、

一、頭

顔はなんか、笑っている。ように見えてしまふほど、いまひとつの出来です。そこでまずアンテナが分厚いので薄くシャープに削り込みます。次に顔の内側にポリバテを詰めて横から見た時のカーブを再現します。

2

首のポリパーツがミミリ程後ろに付くようにして、襟の前の方を低く削ります。あとは1/14のマックスター(P10参考)と同様に股間ブロックと胴体を分割して、ポリキャップをつけています。実際には腰アーマーなどに干渉してあまり動きませんが、この方が塗

装の時に来です。

3 胸部

右の動きがしやすくなります

下腕は肘の可動のための切欠きが大きすぎてスカスカに見えるのでミリプラ板を使っ
て手首はポリバテからの削り出し、ここは作
り手の優性が出るところで、ポールジョ
イントはキットのポリバテから切り取って
使用しました。



4 脚部

まず太股ですが、接着面にブラ板を挟み、ミリ幅増した後、長さをミミリ延長（もう少し長くて良かったかな？）。膝関節は膝につながらる側を切り欠いて後から取り付けるようにし、計同様に処理します。

なるようにくさび形に編結め。足首付近の
アーマーは後ろ側にポリバテを盛ってポリリ
ュームアップします。本当は別パーツにしたか
ったのですが時間の都合でオミットしていま
す。

52A

インテーク跳は一度穴を開け、裏からスリット入りのプラ板を貼っています。ふくらはぎの上の方のプラ板のモールドも削り取ってプラ板で作り直しました。

他に膝の可動範囲が狭いので、機側であたつてしまふ部分を少し削って調整しました。

足首はミミリ編組にして、足裏をスジ彫りで再現。そのままだとどうも接地しないので、関節の軸を斜めに曲げて接合しました。

6
還
裝

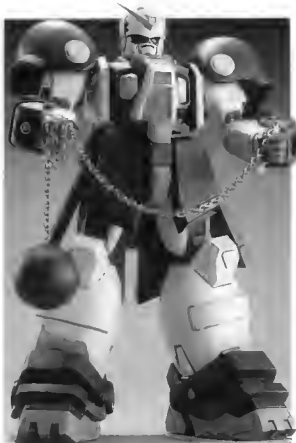
「サエウスに、処理する。白の発色を抑制させるために全体に黄味を出す。白は、まず白ナクリアール・カーン・クォーレックスモークレーを吹いて、明るくなる部分だけにのせていきます。黄色は金を最上層に液に塗ることで、銀地にエロークーイング、その後軽くゴールドを重ねておく。その後にイエローを塗ったところや、金色がそのまま残っているところに、部分的に黒地を塗りつけて使っていくつもりだ」

赤は、モンザレッド・カッパイン・レッド・リアレッド。青い所も設計のままの色で決まってくるので、インディゴ・カハルとブルーを吹き入れたハイライトとしてこれ二色を入れた物を重ねてみました。

開閉時には、黒鉄系カラー・黒で塗って、所入にはエナメル・ダークグレー・中心には、所によってフラットブラック・ハルブルーを使いまして

腕部の改修でバランスを良くしよう

ネオロンモビルファイターGはOZに
ホルトガンダム
バンチャー／444ケルキラ
製作・解説／菅 弘弘



まずキットはというと、なかなか良い出来のようです。製作モデルを見た段階では少し印象が悪かったのですが、とりあえず「安心」／＼Hシリーズの中では上位の出来ではないでしょうか。他のキットに見えただけだった感じのプロポーションもコイツでは許せません。とはいっても気にはなるともやはりある訳です。そこでライターとしては気がたいたのです。

1 頭部

まず目の上のスペースが広く見えず少々カッコ良さに欠けるので、顔のパーツの接合（しな）を削ぎ、面を若干削ってやります。バルカンにはウェブのCラインで作り直し。アンテナは中央の角形にラフのピグが合ったのでテストショットのせいかミミラプラ板をはさみ、アンテナ自体もシャープに削ってやります。

面のポリバリアの受けはカットしてコトブキヤの「二可動さま」を使って可動するようにはします。

2 胴体

直切りはプラ板で新造し、ついでに首自体の位置も2ミリ程度後ろ下げました。このデテールは数年間何かに使えるのではと買っていた旗連模型商店のパーツを適当にカットして埋め込みます。

両サイドの黄色い板は薄っぺらいのでミミラプラ板を貼って厚みを出してやります。腰アーマーは全て密のインテークを開閉し、プラ板でスリットを入れた後、同じプラ板でフタをします。この時アーマーだけは穴と干渉しないよう気を付けて。

3 脚部

大腿はミミラプラ板を決んでポリウムアンプ、前面にあるスリット板のモールドは作り直しました。

また、できる限り簡単な作業と塗装後ハメ込みの図を考へてみました。詳しくはカラーページの間を覗いて下さい。それほど面倒な作業ではないと思います。

4 腕部

足首はポリバリアの位置を若干外側にずらし、ベルト部は切り離し塗装後差込めるように調整。アキレス腱もカットし、別パーツにしました。足の裏はポリバリアで埋め、プラ板でデテールを貼ってウェブのRリベツなど、にリーリ後のほみをつけたものを貼ります。平転ですが、一瞬通ったものになると悪いです。

5 フロント・ハンマー

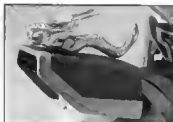
このキット唯一にして最大のネックがここではないでしょうか。肩から上腕にかけての裏面と小さいハンマー、出来の良いキットだけに残念です。さてどうしたものかなと考えていたらたまたま持ってたガンダムマックスターが思いに入り、次の腰関節も取ってました。という訳で上腕、下腕ともマックスターより活用。ついでに肘カパーもGP03より持ってきました。肩は不要部分を全てカットして上腕との接合は「二可動さま」で行っています。それ、取付け位置は若干上気味にしてやると良いようです。左腕のハンマーは画材屋で買った15・9ミリの径のアクリル球（作例に使用したのは半球が2つセットになっているもので300円でした）をキャットに置き換えるのを待つてます。最初は球をそのまま肩に収納しようと思っただけですが、どうやっても無理だったので収

納状態とハンマー状態の2種作りしました。肩の穴は指のまを穴を広げ収納状態をヒトページにしたものをめ込み、プラ板で作ったデテールを貼ります。

6 塗装

全色は白とグレーブルー・ナクリアレッド・タスモックを吹いたあと一位黄褐色でヤド吹き。青はナイビブル、赤はシャインワッド、黄褐色はイエロー・オングレで塗っています。関節はシャインワッド・レッド・イエロー・ブルーを使っています。チェインは下手に塗ってあと塗料がはけるのが嫌だったのでそのままです。

第四回大会優勝機、フェイロンガンダムを作る



肩アーマー▶1/144ドラゴンガンダム
上面を平らにして使用。電の飾りはプラ棒
とポリバテで自作。複製したもの



腕部▶上腕→1/144ガンダムマックスター
下腕→1/144ガンダムシュビーゲル
肘のポリパーツはプラ板で隠し、手首はポリ
バテからの削り出しによる



脚館▶太股→1/144ドラゴンガンダム
 腕→1/144ガンダムマックスター
 足首→1/144ドラゴンガンダム
 足首のアーマーはプラ板で自作したものを
 複製して使用



頭部▶1/144ドラゴンガンダム
アンテナはガンダムローズ、重形のマーク
はポリバテからの削り出し



同体▶1/144ドラゴンガンダム
上下左右へポリバテでポリウムアップし
ながら形を出し、丸いハッチ部は1/100ド
ラゴンガンダムのパーツを流用



黒▶1/144ドラゴンガンダム
サイト、リアアーマーは少しずつデザイン
画に合せて短くし、フロントアーマーブ
ラ板で自作



武器▶1/100ドラゴンガンダム
0.5mmプラ板、ポリバテ、プラパイプと1/
100ドラゴンガンダムのサーベルで自作

作例に本編で活躍しているMFではなく、第10話にチラッと登場した「フエイロンガンダム」です。ファイターはサイ、フェイロン（サイ、サイ）のおじいちゃん。それでもって、コイツは第4回大会優勝機ですが、とっても強みたいです。すね

[illegible]

頭部

ドラゴンの頭す（見りやわぬ）。トサカの髪分は切り取つてしまい、一度ポリパデで坊主頭を作つてからトサカを作直した。後頭部はやはりポリバランス的に後方に延びた方が良いので、同じくポリパデで作りました。アンテナは長さが必要だったので、ギョームローズの物を切り取つて使ひ、中央の星形はポリパデで。後はドラゴン拘束のマスク部の削り込み、フェイスガードを彫く、とすといつた所です。

2 胸体·腰

ドラゴンのパーツを腰の所で切り離してポリバ
ーツへアラ棒で連結。胴体はポリバテで上下左右
にポリウムウアップしながら形を作っていきます
胸中央の丸いパーツは、厚みを減らした1／4
0ドラゴンの物を接合し、ポリバテでラインをつな
げます。コアランダーは無いようなので穴を埋め

てしまふ。

次に腰ですが、基本的なブロック構成はドラブンのままです。まず、股関節の軸は切り取ってモ

ミリブラバ

アーマ 共にドラゴンより短くなってます。フロントアーマーはミミブラ板で作り、段差は0、3ミリブラ板を貼って、厚のポリバーツにはバイブスプリングでつなげてます。各リベットは、R11ベッツ(丸)の一番大きい物を取りつけています。

3 000 000

肩アイマーはドラゴンのパーツ上面を平らにして、ポリバテで段差を埋めてしまします。その後

デザインナイフでスジ彫りを入れています。隅内はポリバテで平らにして、上部のフィンを0.3ミリポリバテで作りまして、上に架っている蓋は、3mm厚とポリバテで作った物を取扱い、複製してその後、ヒゲと角を0.3ミリの真鍮線にポリバテを盛って作りしました。まあ作りは粗いけど愛用型に出てるでしょう。

上座マツクスタのパーツを2ミリ延長して
上部をポリバテでポリウラムアップ。
下座はシュビーゲルのパーツ。シュビーゲルプ
レード基部を切り取り、ボツカリ開いた穴をプラ
板で塞いでからポリバテでラインをつなげつつ付
かぬ隙はポリバテで埋めます

つて、います。

4 脚部
手首はポリバテからの削り出し。このスケールでも手抜きせずに表情のある物を作りたいですね。

本股はドラゴンのパーツをミミリ幅増して、鱗の丸いモールドは切り取ってしまい、Bミリ径

ブラバイブ

はさんでおきます。後は全体的にポリバテでポリ
ユウムアップ。股関節は「日ショイント」大」に
変更しました。

美はマフ

足首のアーマーは、ラバー板で新造し、複製して左

右の
パ
ー
ツ

グで機に取り付けてます。
足首はドラゴンのブーツ。上面にポリバテを貼
って形を安えた以外は全くラインは変更していま
せん。足裏のディテールはスジ彫りに入れていま
す。

5. **Effect of**

0・5ミリプラ板を切り出してゲージを作り、その上にポリバテを盛って形を出しました。グリッパは3ミリプラパイプと1/100ドラゴンのサーベル等で作ってます。けつこうカッコー良いですよ。

6 塗装

1/100ドラゴンガンダムの時とほぼ同じです。それ以外で使った色は、関節にニュートラブルー、肩の骨にゴールド。武器はシルバーと、シルバー＋クリアオレンジで塗分け。他は、ミッドナイトブルーやフラットブラック等です。

NEO-CHINESE MOBILE FIGHTER (GF4-005NC)

PHEILONG GUNDAM

1:144 scale scratchbuild
Modeling by Noriyuki Kwasaki

「ガンダムファイト」の歴代優勝機のうち、デザインがなんらかの形で分かるのはわずかに3機。ディフェンディングチャンピオン、東方不败ことマスターアジアの駆る「クーロンガンダム」。前人未踏のGF3連覇を成し遂げた、ジェントル・チャップマンの「プリテンガンダム」。そして作例で取り上げた第4回大会優勝機、サイ・サイシーの祖父であるサイ・フェイロンの駆る「フェイロンガンダム」である。製作したフェイロンガンダムはもとはドラゴンガンダムのラフ画を流用したらしく、全体にその面影が残る。そのうえ、他のMFの要素が各所が見付けられてなかなか興味深いものになっている。作例ではGガンダムシリーズのキットをフルに活用してスクラッチしているか、とりわけ面白い工作法を使っている訳ではないので、興味のある方はぜひトライしてみてください。



【フェイロンガンダム】

1/144スケール スクラッチビルド
製作・解説/川崎浩幸



▼これが「フェイロンガンダム」のデザイン画。このラフ画1枚しかないらしい…。井髙のないタイプでも面白そうだ



第三部
第13回ガンダムファイト決勝大会

XIII GUNDAM FIGHT WORLD CHAMPIONSHIP FINAL ROUND IN NEO-HONG KONG

第13回ガンダムファイト・決勝大会出場者

ディフェンディングチャンピオン

ネオホンコン代表 GF13-001INH1

マスターガンダム

ネオジャパン代表 GF13-017NJ1 コッドガンダム
ネオアメリカ代表 GF13-006NA ガンダムマックスター
ネオチャイナ代表 GF13-011NC ドラゴンガンダム
ネオフランス代表 GF13-009NF ガンダムローズ
ネオロシア代表 GF13-013NR ボルトガンダム
ネオドイツ代表 GF13-021NG ガンダムジュビゲル
ネオスウェーデン代表 GF13-050NSW ノーベルガンダム
ネオイングランド代表 GF13-003NEL ショールガンダム
ネオイタリア代表 GF13-055NI ネロガンダム
ネオインド代表 GF13-030NI コブラガンダム
ネオオランダ代表 GF13-066ND ネーデルガンダム
ネオスペイン代表 GF13-045NSP マドールガンダム
ネオノルウェー代表 GF13-012NN バイキングガンダム
ネオギリシャ代表 GF13-002NGR ゼウスガンダム
ネオケニア代表 GF13-020NK セブテガンダム
ネオペルー代表 GF13-044NPP マンダラガンダム
ネオシンガポール代表 GF13-041NSI アシュラガンダム
ネオマレーシア代表 GF13-047NNA スカルガンダム
ネオトルカール代表 GF13-039NP ジェスターガンダム
ネオデンマーク代表 GF13-026ND マーメイドガンダム



ガンダムファイト・ルール

【ガンダムファイト国際7ヵ条】

ガンダムファイトはコロニー連合によって制定された国際条約に従って運用される。

第1条 闘争を激化させた者は失格となる。

第2条 相手のコックピットを攻撃してはならない。

第3条 破壊されたコックピット以外では、死者をも尊重し、決闘リークを目的とすることができない。

第4条 ガンダムファイトでは己の「ガンダム」を守り抜くなくてはならない。

第5条 1対1の闘いに制限される。

第6条 国家の代表であるガンダムファイターは、その威厳と名譽を汚してはならない。

第7条 地球がリングだ！

第1条補足 試合中の過失によるガンダムファイターの殺傷は認められる。

第7条補足 ガンダムファイトによって地球上の建築物を破壊しても罪に問われない。

【第13回ガンダムファイト決勝大会ルール・9ヵ条】

本3ヵ条は、第13回ガンダムファイト開催国であるネオホンコンによって追加制定されたものである。

第1条 決勝大会においては機体の修装、改造、交換が何回でも認められる。

第2条 勝利のために手段を選ばなくてもよい。

第3条 最終バトルリプレイで勝ち残った最後の1体に「ガンダム・ザ・ガンダム」の栄譽が与えられる。

ガンダムファイト歴代優勝者

年	回	国名	ガンダム	登録ナンバー	パイロット
FC8	1	ネオギリシャ	バルカンガンダム	GF1-005NGR	ヘーダー・ディオニソス
	12	ネオアメリカ	ガンダムフリーダム	GF2-014NA	フィアー・フィラデル
	16	3 ネオエジプト	ファラオガンダムⅢ世	GF3-013NE	ダハール・ムハマード
	20	4 ネオチャイナ	フェイロガンダム	GF4-005NG	サイ・フェイロン
	24	5 ネオフランス	バロンガンダム	GF5-020NF	フェルナンド・ローウル
	28	6 ネオイタリヤ	ガンダムトーマード	GF6-021NI	ビットリオ・アルジェント
	32	7 ネオドイツ	ガイザーガンダム	GF7-021NG	ウオルフ・ハインリッヒ
	40	8 ネオロシア	コサックガンダム	GF8-011NR	スキレイ・ジリノフス
	44	9 ネオイングランド	ブリテンガンダム	GF9-003NEL	ジェントル・チャップマン
	48	10 ネオイングランド	ブリテンガンダム	GF10-001NEL	ジェントル・チャップマン
	48	11 ネオイングランド	ブリテンガンダム	GF10-001NEL	ジェントル・チャップマン
	58	12 ネオホンコン	クーロンガンダム	GF12-003NH	マスター・アシア

好敵手



G GUNDAM VS NOBEL GUNDAM

NEO-JAPANESE MOBILE FIGHTER [GF13-017NJ II] G GUNDAM

BANDA 1:100 scale kit

NEO-SWEDEN MOBILE FIGHTER [GF13-050NSW] NOBEL GUNDAM

1:100 scale full-scratchbuild

Modeling by Asuka Fujikawa [ATELIER-SAI]

Special thanks to Jin Saiya

ホビージャパン'85年3月号でお見せしたフルスクラッチビルドのノーベルガンダム。カトキハジメによるデザインとここ数年の流行ともいえる、美少女+セーラー服をガンダムでやったことで話題になったMFだ。作例はそのカトキのデザイン画をそのまま立体化するのではなく、劇中の軽やかに動くイメージで製作した。この別冊ではその複製パーツを使用して、さらに大胆なポーズをとらせるとともに、好敵手であるGガンダムと組み合わせでディオラマにした。Gガンダムは1/100スケールのHG版を使い、やはり大きくポーズを付けている。キットベースだが、パーツを上手く使って改造しているので、トライしてみてもどうだろう。●製作記事▶156ページ

【Gガンダム VS ノーベルガンダム】

1/100スケール

製作・解説／藤川明日香 アトリエ彩

協力／西矢 仁



▲ベースはA4サイズのボードの上にスチレンボード、ウッドチップ、ミラコンで地形を作り、それぞれのMFを固定した
▼マスターアジアの素子であるトモン転るGガンダム。大膽に負ひけりのポーズをつけている。キットの使用可能な部分は極力使用しポーズ的に無理な部分はポリパテを盛って改造した。

▶腰の部分はひねりを再現するためポリバテから削り出している
▼マスク部は目と口によってポリバテで新造し、部分的にバランスを変更した



▲肘のポリパーツは使わず新造。手刀状の手首もポリバテで新造。またアームカバーも改修した



▼コアラランダーのフィールド発生装置の取り付け基部は内へ向くようにセットするなどポーズを考えて改造されている



◀フルスクラッチで製作したノーベルガンダム。より少女らしい(?)ポーズにしている

▼髭の部分はよりないたように見えるためポリバテを留めて変更した



▼ポーズに関してはいろいろと工夫されている



▲ホビージャパン'95年3月号で紹介したノーベルガンダム。今回はこれを模範し、ポーズを付け直して製作した

紅の魔女



【NOBEL GUNDAM / ノーベルガンダム】

ネヴァンウェーデン代表機。本大会唯一の女性専用ガンダム。乗り手のアレンビー・ヒューズリーの運動能力を最大限に発揮させるべく装甲の軽量化を行い、機動性を高めた。主武器はビームリボン。ニューブラフと似た近接戦的なものだが、その代わりにパイロットの脳波をコントロールして発動させる「バーナーカーモード」ではGガンダムのハイパーモードと同等の力を出すことが可能。

NEO-SWEDISH MOBILE FIGHTER [G/F13-050NSW]

NOBEL GUNDAM

1:100 scale full-scratchbuild

Modeling by Hajime Ishizuka

前ページで紹介した藤川明日香製作のノーベルガンダムは劇中の軽やかに動きまわるイメージをモチーフにしているため、設定画よりかなり細身なボディに仕上がっている。それに対し、ここで紹介する石塚源製作のノーベルは、カトキハジメによる設定画を極力生かしつつ、月刊ニュータイプ誌'94年12月号に掲載されたカトキハジメ原画によるセル画を参考にしている。全体に角ばった感じになったが、設定画の雰囲気は十分に伝わる作品となった。●製作記事▶157ページ

【ノーベルガンダム】

1/100スケール スクラッチビルド

製作・解説/石塚 源



▲カラーリングはニュータイプ誌'94年12月号のセル画を参考にを行ったため、赤い部分はかなりピンク系にした

◆各関節はウェーブのBジョイントとLジョイントをそのまま、もしくは加工して使用し、すべて可動するようにした。デザインがかなり絶妙のため、足部などはやや木目を作って可動のためのクリアランスをとった



▲頭は設定画やニュータイプ誌セル画+TV作画といった感じで形状出している。サイズは同スケールのGガンダムを参考にした



▲パーサーカーモード時の顔は目などを少しすり目にするなどして変化をつけている
▼パーサーカーモード用の腰部と髪をつけたところ

▶後ろ髪を外した側面。どう見てもガンダムには見えない…。ちなみに各ブロックはポリバテ、レジン板などから基本形を作り、型取り後すべてレジンパーツに換えて使用している
▼髪もこの細さながらここまで曲がるように作られている



▲後ろ髪のパーツはプラ板のバキュームフォームで製作。固いて貼ったものでパーサーカーモード用を作った(右)



▲リボンもレジン板からの削り出し。中央のクリアパーツはSDガンダムについていたものを流用



▲手首は角ばった感じを残しつつ、細節までしっかりモールドされている
▼サービスカット…ではなく、足の関節の可動範囲を見てもうためのショット(一あやしい…)

超絶紅蓮



【ASURA GUNDAM/アシュラガンダム】
【SKULL GUNDAM/スカルガンダム】

ネオ・ホンコンのウォン・ユンファは、全勝を続けるGガンダムを一気に破壊させるべくダッグマッチを画策する。Gガンダムのパートナーには、アレンビー・ピアズリーの駆るノーベルガンダムを組ませ、その相手にはネオシンガポールのアシュラガンダムとネオマレーシアのスカルガンダムを選んだ。大型の磁気発生器によって一時は究地に追い込まれるが、Gとノーベルの能力が上回り、2機を圧倒する。アシュラガンダムのファイダーはラゼツ。電撃を発する“超絶紅蓮”を必殺技として使う。またスカルガンダムのファイダーはガラ。機体が上下分離して攻撃できる他、火炎金剛龍という必殺技をもつ。

火炎金剛龍

▼頭部はガンダムシュビーグルのものをベースにして作った

NEO-SINGAPORE MOBILE FIGHTER (GF13-04INSI) ASURA GUNDAM

1:144 scale full-scratchbuild
Modeling by KENTARO

ガンダムファイトは決勝大会に入ると個性あふれるモビルファイターがぞくぞくと登場した。頭以外はガンダムとは思えない機体が多く、見る側にも驚きを与えているが、この2機も例外ではない。アシュラガンダム、スカルガンダムはともにこの番組用のオリジナルデザインではなく、前者がTVマガジン、後者がコミックボンボン、両誌の一般公募のデザインコンテストから生まれたもので、大河原邦男がクリンナップして劇中に登場した異色(?)の機体。この2機をやはりKENTAROと五人西ふたつのタッグチームがフルスクラッチで製作した。●製作記事▶160ページ

【アシュラガンダム】

1/144スケール スクラッチビルド
製作/KENTARO

▼TVマガジン誌のMFデザインコンテストで金賞に輝いた作品を大河原邦男がクリンナップしたのが、このアシュラガンダム。フルスクラッチではあるが、ベースおよびゲージとして同スケールのガンダムシュビーグルのキットを使っている

▼脚部の形状



▲肘はかなり低いためLジョイントを使用。Lジョイントはこういった部分に有効なアイテムだ



▲各関節は日ジョイントもしくはLジョイントが使用され、すべて可動。ポーズも自在にとることができる



▲上から見た全角。日本の腕は基本形を作り型取り→パズ化したものを使用

NEO-MALAYSIAN MOBILE FIGHTER (GF13-047NMA)

SKULL GUNDAM

1:144 scale full-scratchbuild
Modeling by Futatsu Nishi (A.P.C.)

【スカルガンダム】

1/144スケール スクラッチビルド

製作/西ふたつ (A.P.C.)



▲コミックボンボン誌のMFデザインコンテストで
金賞で賞されたのがこのスカルガンダム。これもア
シユラと岡様に大河原龍男がクリンナップした。この
作例も部分的にGガンダムのシリーズを使用し、お
よその型は本型用エボイ字などで形状を出している

◆それにしてもユニークなデザインだ。誰なつかし
いタイム・カ シリーズにでも出てきそうなメカだ



▲頭部にもちゃんと“ドクロ”がついている



▲胸、肩ともに背のように見えるが、それは動力パイプがそう見せている
から。うまくデザインされている。なおいずれも関節にはジョイントを
使用

▶胴体もしっかりドクロしているし、ス
カト即ち一とかドクロづくしの機体
▼バックパックのフタを開けるとコアラン
ダークーといっても作例用のオリジナル。と
はいっても中にはどそを見たものが入っ
たので全軍はお見せしない(著作権の問
題だったりして)





▲オランダといえばチューリップと風車小屋。まさにその特産をそのままガンダムの世界へ取り込んでしまったデザインのネーデルガンダム。作例はプラ板を主体にフルスクラッチしたもの

▶各関節には市販のポリパーツ（白ジョイント等）を入れてすべて可動。一見あまり動かないようなデザインでもこ腕のとおり



▲関節の形状。足首、膝にポリパーツを入れて
いる。太股はボールジョイントで接続した

◀飛行形態。設定ではちょっと複雑な変形方法
になっているが、作例ではパーツの交換で行う



▲胸を見ればなるほどガンダムなのである。フェイス部分は変形時は差し換えるようにした

◀腕部は意外にシンプルなデザイン。肘、手首、肩で可動する

風車の魔神



【NETHER GUNDAM/ネーテルガンダム】

ネオオランダ代表のMF。予選リーグにはまったく顔を出さずにいたが、実は決勝大会の始まるまで風車小屋としてネオホンコンに潜んでいたのである。その巨大な風車を使って飛行も可能。さらに風車を高速回転させて、相手を圧倒する技も持っている。ファイターはルトガー・バーホーベン。

NEO-HOLLAND MOBILE FIGHTER [GF13-066NO]

NETHER GUNDAM

1:144 scale full-scratchbuild
Modeling by Hideo Amemiya

決勝大会の開始とともに登場してファンを驚かせたのがこのネーテルガンダム。この機体の登場以降のMFはかなり個性的(奇抜?)なデザインなものが増えていった。作例は1/144スケールで製作。基本的にはプラ板の箱組みによるもので、各関節はすべて可動する他、差換えて風車小屋と飛行形態にもなる。

●製作記事▶158ページ

【ネーテルガンダム】

1/144スケール スクラッチビルド
製作・解説/雨宮英夫



▲パーツ状態で見たネーテルガンダム。腕の部分パーツこそ差換え式になっているかが分かります

『MANDALA GUNDAM/マンダラガンダム』

そのネーデル（ネーデル）F。3000の重量感と、その球のような顔、仏像のような頭部をもつユニークな造りの機体。大規模の下半身は強力な推進ユニットになっており、機動性も高い。さらにこの下半身には上半身が収納できる。力も高のちれている。おもに機体は行きの形をした、その名のピームサーベルなど。ファイターは独自の殺し屋スタイル・メカニカル。キラルは第11回Fで登場し、ファイターそのものへの出しみから戦い、と戦対してしまった。

盲目の殺し屋



NEO-NEPALESE MOBILE FIGHTER [GF13-044NMP]

MANDALA GUNDAM

1:144 scale full-scratchbuild
Modeling by ZEN Yoshimoto

ネーデル以上にユニークだったのがこのマンダラガンダム。梵唄状の下半身など特徴が盛りだくさん。作例では梵鐘を木材、プラ板などから、数珠のような腰型と腕はネックレス用のアクリル球を使って製作するなど、材料に工夫をしている。また、腕部がないデザインなため、専用のスタンドも併せて製作した。●製作記事▶159ページ

【マンダラガンダム】

1/144スケール スクラッチビルド
製作/ZEN吉本



▲巨大な梵鐘に数珠のような鎖と腕部7が付いたようなマンガラガンダム。作例はポリパテやキャストブロックからの削り出しといった手法ではなく、各パーツごとに材料をよく選び、それらの特性を生かしてスクラッチしている



▲鎖と腕部に使っているのは、ネックレス用のアクリル球。それに直径1mmの鍍金を通してある程度動くようにした

▶手首は左右の腕の手他に、拝むポーズをとらせるため、左手の手刀を作った。これらはすべてポリパテによる



◀梵鐘は木製の円柱をつなげ、ボール磨で加工。表面はポリパテを盛って処理。鍍金のモールドはプラ板でテンプレートを使ってスジ彫りで再現

▼梵鐘上部の円盤台形のモールドはプラ板で原型を作って複製したもの



▲梵鐘のバーニアはバーニアで再現。中央の日ジヨイントは展示用のためのもの

◀杓丈は2mm丸棒で、飾りはプラ板から、金鍍は鍍金線をはめて製作

▼杓丈は途中で分割。梵鐘でビームサーベルがつけられるようにした



▲頭部はプラ板で鍍金となるガイドを作り、ポリパテを盛って形を出している。鍍金は濃度約1mmのガラスのビーズで再現（途中写真参照）。胸部は1mmプラ板による組み込み。腕のジョイントは可動さまで使用



恐怖の蛇使い

【COBRA GUNDAM/コブラガンダム】

ネオインド代表MF。巨大なヘビ型ユニットを下半身に装着し、その名のとおりコブラ形態で攻撃する。他に本体を収納する壺型のカプセルをもつ。対戦相手にヘビ型ユニット部を巻きつけ、身動きできなくなったところで、本体ユニットを分離させてとどめをさす。ファイターはチャンドラ・シジーマ。Gガンダムには破れたものの決勝バトルロイヤルに駒をすめた。

◆MF本体部分は設定よりも腰周りを大きくし、下半身の蛇部分にバランスを合わせた

▼背面部分も設定よりやや小さめにして、全体のシルエットを優美にした



▶ワンオフならではの思い切ったホーズ付けが実にコブラガンダムらしさを伝えてくれる。基本的な造形はプラントによるもので、部分的にエポバテ、プラ板を使用した

NEO-INOIA MOBILE FIGHTER (GF13-030NIN)

COBRA GUNDAM

1:144 scale full-scratchbuild
Modelling by Saiki Tateyama

【コブラガンダム】

1/144スケール フルスクラッチビルド

製作/ 館山齊樹

作品はこの別冊がデビューとなる館山齊樹によるフルスクラッチモデル。本人はメカファンでありながら、どちらかというと“キウモノ”が好み、このコブラガンダムも趣味で作っていたものだった（それゆえ、この作品ではいわゆる人型の状態にはならない）。基本的にはファンドを使った造形で、強度的に不安のある部分には、エポバテ、プラ板等を使用している。なお、作品は完全固定となっている。●製作記事▶161ページ



▲この作例の見せ場の一つ、蛇腹部分



▲筆の先からビームが出てサーベルになるかバランスを考えて筆のみを再現した



▲頭部はコブラの口の中にスッポリ入っているため、一見しては“ガンダム”であることを忘れてしまう（もともとムリか…）

◀前面のディテール。リベットがなんとも前時代的で面白い

道化師の呪い



【JESTER GUNDAM/ジェスターガンダム】

ネオポルトガル代表MF。道化師＝ピエロの形をした機体。見た目は華奢な感じはするものの、乗り手であるファイター、ロマリオ・モニーニは人の心を読み、人の心の中に入り込み、さらには相手の動きを完全にトレース（マネ）することでガンダムローズを倒すほどの力をマシンに与えている。チポデー・クロケットも術中にはまり、破れる寸前まで追い込まれたが逆転勝ちしている。なお、ジェスターガンダム自体はマックスターに破れたものの決勝バトルロイヤルに進んだ。



NEO-PORTUGUESE MOBILE FIGHTER (GF13-039NP)

JESTER GUNDAM

1:144 scale full-scratchbuild
Modeling by Saki Tateyama

前ページに続き「キワモノ&グテモノ」大好き(?)な龍山齊樹によるデビュー作第二弾がこのジェスターガンダム。これも基本的にはファンドによる造形だが、ピエロ状像(MA形態?)も作るため、必要なパーツは複製した。また、MF形態時のリング状のパーツはプラ板や銅板を使って製作している。●製作記事▶161ページ

【ジェスターガンダム】

1/144スケール フルスクラッチビルド

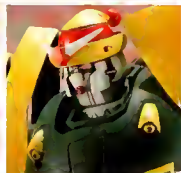
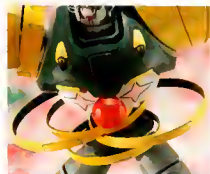
製作／龍山齊樹



▲設定画をなるべく忠実に再現すべく製作されたジェスターガンダム。独特なデザインラインが兎事にトレースされている。基本形はフロントによる造形で、ピエロ(MA)形態も製作するため複製している
▼これもコブラガンダム同様固定ポーズでは上げている(フル可動にはとてどもできそうにない!)



▶胸の分割した状態は銅板を加工して製作している
▼腰のリングはプラ板を筒状のものに巻きつけ熱湯に入れて作ったもの



▲フェイス部はちゃんとガンダムしている
▲バックパックは比較的よく見かけるMSのりのデザイン(ちよっとホッとする)

▼▶MA形態。基本形を形取り→複製して仕上げている



銀の脚



【NEROS GUNDAM/ネロスガンダム】

ネオイタリア代表MF。今回のガンダムファイト初戦でドモンの悪るシャイニングガンダムに破れ、ファイターのミケロ・チャリオットは幼児誘拐の罪でローマ市監に逮捕される。しかし予選敗退と思われていたものの決勝大会には出場、実はDG細胞によって侵されていたのだ。そして、その実体は四天王の1機、ガンダムへヴンスードだったのである。おもな武器は両脚に装備されたサテリコンビームを使った“銀の脚”。さらに決勝大会ではパワーアップして“紅色の脚”を使った。



NEO-ITALY MOBILE FIGHTER IGF13-055NII

NEROS GUNDAM

B-CLUB 1:144 scale resin-cast kit

Prototype model by Masakazu Owa (G.G.P.)

第1回に登場したドモンの対戦相手、ネロスガンダム。1回だけのゲストメカ（ヤラレメカ？）と思われたが、決勝大会にも出場、さらにはDG細胞に侵され…。キットのほうはBクラブから発売されているもので、1/144スケールのGガンダムシリーズのポリパーツを使用すればフル可動モデルにすることができると。

【ネロスガンダム】

Bクラブ 1/144スケールキット

原型製作・解説／大崎正和 (G.G.P.)

このネロスガンダムは当初よりB-CLUBの商品形態となる事が前提になっていた。当初、当然フルモデルシリーズと並べられる事を考慮して製作しています。全体のプロポーション等も、極力妥協を重視して、なるべく自分本位のアレンジやディフォルメは抑えた形にしてみました。と言いつつ、B-CLUB（バンダイ）の商品として製作する以上は、あくまでもスタンダードな立像物である事が望ましい、と考えるからです。と言いつつ自分の作風性や色みみたいな物を、まるつきり殺してしまう訳ではなく、そういった部分はガレージキットとしてのアイデンティティとして押さえて、なおかつ最大公約的な造形物にする事を目標にしています。自分流の造形の方向性や好みの部分を前面に押し出すのであれば、それは構造的な面やJAF・CROWN等のイベントで主導すればいい訳であって、必ずしも一般売りの商品でそれをする事は、不必要かつ好ましくないと思えるのです（実は以前作った1/144スケールのガンダムは、自分本位にやりすぎた、ちよつと反省している次第です）。

キットの内容としては、プラモデルというよりも並べる、もしくはつしに遊ぶ、となると、やはり関節部は可動にしたほうが良いと考えて、Gガンダムシリーズのプラモデルのポリパーツが活用できるように作っています。ポリパーツを使ったキットの構造としては、VガンダムシリーズのVフレームというシステムがものすごく合理的で、なおかつガレージキットにとっても普通と言える物だったので、当初はVフレームを活用する事も考えてみたのですが、結局は統一性を持たせるという意味でも、Gガンダムシリーズのポリパーツを使って可動できる物にしました。フル可動のカレーシキットという物に対して、私自身はともて否定的な考えを持ってはいるのですが、美観を犠牲にしているものではないと思ひ、某メーカーの可動キットの原型を手掛けたというのです。それによって得たノウハウというものは、今回の原型を作る上でかなり役立ったと思えます。ただ、この位の大きさのキットなら、20センチ位のサイズのフル可動キットというのは、重量的や強度的にちよつと不安と疑問を感じたりもします。



▼キットは発売中のGガンダムシリーズ(1/144スケール)に付属するポリパーツを使用することで各関節を可動できるようにしている。さらに固定ポーズ用のパーツもセットされているので、自分の好みで選ぶことができる。例では組み立てていて写真は固定ポーズ用パーツを使用して製作したもの



▲Gガンダムシリーズのポリパーツを使って各関節を可動にすれば、このようにいろいろとポーズをとることができる

▼ローマ帝国の戦士を彷彿とさせる胴部。ここもポリパーツで可動する



▲プラキット同様にパーツ分割できるので塗装も楽。なおキットには握り手の他、平手も付属する



▲コアラランダーは鉛筆などで単独でも作れるようになっている。裏漆喰等を使って差し替えていくのも面白いかもしれない

今回、完成品を2基製作したのですが、一つは先に述べたように、フラソのポリパーツを使って関節可動にしたものです。しかしこれをやるとなると、Gガンダムのプラモデルをポリパーツのみにして一つ余に購入しなければならぬ訳で、高い金出してキット買ったのに、さらにプラモまで買わなきゃいけないというのはどういふ見だしとお叱りを受けるといけないので、固定ポーズ用の関節パーツも一応キットには含まれています。それを使って組み立てたのが、もう一つの完成品という訳です。本来ならポリパーツもセットしたキットにするのが望ましいと思いますが、いろいろと諸事情がありまして今のところは無理。それから、劇中では全く使用されなかったけど、コアラランダーは結構可動と設定が存在しているの、組み替えて変形ができるように作ってみました。さらに手首も握り手と平手の2種類製作して、ポーズ付けに表情が出るようにしています。この手首は昔もちゃん製作なんで、とてもフィギュアチックでナイスな出来です。平手の指の表情は、なんだかあの必殺技に良く似ているんで、遊ばしたい人はどうぞご自由な。

全装については、入手した色設定だとかなりハダ目の色だったので、画面でのイメージを優先して、ちょっと赤い感じの色調でまとめてみました。参考までに使った塗料を記述しますと、本体色はタックエグググリーン302番、濃い色の部分はマホガニ211白+黒、赤はモンサレッド+白、黄色は302番、手首の関節のグレーは302番です。他のガンダムのように、カラーバリエーションを考へてみるのも面白いかもしれませんね。

山から来た破壊王



【LUMBER GUNDAM/ランバーガンダム】

ネオカナダ代表MF。ファイターのアントリュー・グラハムは元宇宙刑事で、5年前、土星の観測ステーションにアルゴ・ガルスキーの宇宙海賊船が激突、その際に妻を失ってしまう。そこで、その復讐のために自らもファイターになりアルゴと対戦した。そのアルゴの駆るボルトガンダムに匹敵するパワーを有するランバーガンダムを開発した。おもな武器は両腕に装備したランバーアックス(大斧)。決勝大会ではそのアルゴとタッグを組み、誤解を解いた。

LUMBER GUNDAM

B-CLUB 1:144 scale resin-cast kit

Prototype model by Toshinobu Matsumura

キットはこのシリーズ共通のブラキットの日ガンダムシリーズのポリパーツ使用によってフル可動モデルに組めるようになっている。原型は松村年廣が担当。ポリウム感あふれるボディラインを充分に再現している。

【ランバーガンダム】

1/144スケールキット

原型製作・解説／松村年博



◀▲ネロスガンダム同様に固定ポーズ用のパーツも付属するが、やはりフル可動で仕上げたい。ランバーアックスは工具次第で取外し式にもできる



▲Gガンダムシリーズのポリパーツ(PC107)を使えば自由にポーズをつけることできる



▲木こりをイメージした顔部も細部までよく作られている

ネオカクタ代表のシンパ、カクタムです。高級品の「ネロスカタム」と同様、Bタイプは瓶底型にして製したんです。ちやうど通り始めの頃に登場した面を覚えてるでしょうか。予想以上に活躍していたので思わずに、ただで捨ててしましました。テサイバはワレとありきっていて、あまり細かくはテイルもありません。しかつカクタムのありかを知るのはパラソスをとるのそのことに関しては隠されて作っていましたから、今はかなり足りなくなっています。まあラン・ガンガーの場合先に買ったよって、今よりノックリしていいので、この辺りさええうてやっていると、でもまだ半分の量ではあらずには足りていないので、ちょっと預ねたころりますか。私として一歩前進といったころです。

キントのほうはネロスカクタム同様、Gカクタムシリーズのホウチンを使えば、もちろんモテルようなものになっています。もちろ安定ホウチン用のパーツもセットされています。好むのはどうでもいいんですが、ハツトリアに関してはネロスカクタムの複製品を大抵持ち回っているのが常態であらうと思っています。それによって思いついたハツトリアのノウハウも十分に浸透されました。走り方への感得がいておくと、いかにしても、やはり力不足を感じてしまうので、アクリル板ではうまくいかなくてしまいました。もう一方が苦手なのかしらしてしまいましたか？

フル可動動作するのアドバタですが、ボリパーツをまわびけには裏接線を入れて補強しておこなえます。メスは、作業でもいろいろの真鍮線を入れています。金銭的には多少に留意していますが、白銀の所は、デューマックス・グレー（ここにしよう）と白すたと反応していますが、カクタムってこんな感じでもないと思っていませう。赤い所はマルゲンをベニスにレッドブラフと白でパラスはほか、もっと青い色。青はコバルトブルーと白をふっつけています。

すて好むのはうでつくってください。
ハートマークに關してはロゴグラフィの模
製品を大抵からかち取つていろいろの参考考
をしてもいいました。それと以前選んだムツ
ウのウハウハも十分に役に立つた。
通り方なを一度見ておいて、いろいろと
いろいろのテの盛りなり、平板ではオウ
らしいが使つてしまふものにフランクが苦
手なのかしらしてしまふました。
フル可動物の新しいアドバツですが、ボ
リバーツをめぐむビジにははき違へを
補強しておくとおとスズメです。作例で
も、これより後、再臨検してきてしまふ。
金銭のテマも、お書きしてきてしまふ。
白い所は、白+青緑+グレー、こはちよ
つてと白なと反逆してしまふが、カラム
つてと白なと反逆してしまふが、赤
い所はマルをベースにレッドブラウン+
白で作ります。もう一つ、青は青はコ
バルトブルーは良から、と思ふ。青はコ
バルトブルー+白で通つています。



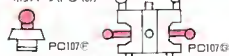
●キットのパーツ



首パーツ

腰パーツ

●ポリパーツ(PC-107)



赤色部を切り取り、交換する

真鍮線を通すと良い



【JOHNBULL GUNOAM/ジョンフルガンダム】

ガンダムファイトにおいて3連覇の偉業を成し遂げたのが（プリテンガンダムで、第9回から第11回にかけて達成）、ネオイングランドの英雄、ジェントル・チャップマン。そのチャップマンがこの大会で使用したのがこの機体。チャップマンは病気のため、かつてのような戦いはできず、振替用のMSを使い相手を真に掛けて予選を闘いつづけた。おもな武器は大型のロングビームライフル。なお、予選でドモンに破れたが、ネロスガンダムのミケロとともに決勝大会に進出した。もちろんOG細胞によるものだったが…。

孤独な英雄

ネロスガンダム、ランバーガンダムに続くGガンダムシリーズGKの第3弾は、ネオイングランド代表のジョンフルガンダムです。Gガンダムでは、マスターアジアを始めとするシブいオッサン達が大活躍して、それぞれにいい味を出して楽しませてくれました。そんな中で私の一番のお気に入り、何と言ってもチャップマンなのです。まさにガンダムファイトの星といったキャラクターは、戦う男の気風を匂々と語っていると思います。そのチャップマンも、ジョンフルガンダム共々再登場してくれたので、思い入れいっぱいで作った私としては嬉しい限りです。

さて製作の方ですが、原型は基本的にエポキシパテ（ミリブット）を主に使用して作っています。このMFは、腰回りのシルエツトがコートを覆っている様な形状になっているので、この辺りのパーツの形出しや張り合せなどが最も頭を悩ませた部分です。足首のアーマの取付けなどは、F1やネオガンダムのプラモの構造を、大いに参考にしています。その他、頭がなかなか思った通りのイメージにならなくて、何回か作り直したりしています。キフトは、前2作と同様にGガンダムのプラモデルのポリパーツ(PC-107)を使用すれば、フル可動にもする事が出来る様になっています。スカートのパーツもちゃんと可動させられます。

今回首と腰のパーツは、形状の違い等からポリパーツの活用が出来ないので、ポリの球体の部分だけを、首と腰それぞれに移植してやると良いでしょう。詳しくは図にしておきましたが、取付けの際には真鍮線を通して、銅線を引いてやれば、ある程度固定する事は出来ます。

塗装については、本体の赤はスカイレット＋モンザレッド。胸や肩等はネイビーブルー＋赤少量。緑はデイトナグリーン＋302藍といった感じ。今回は塗り分けでマスクキングする部分が多くて、けっこう面倒でした。

◀ロンドンの近衛兵を彷彿とさせるデザインのジョンブルガンダム。全高12cm程度のサイズながら細部までよく特徴をとらえて立体化されている



NEO-ENGLAND MOBILE FIGHTER IGF13-003 MELI

JOHN BULL GUNDAM

B-CLUB 1/144 scale resin-cast kit
Prototype model by Masakazu Owa [G.G.P.]

BクラブのMFシリーズ第3弾として発売されたジョンブルガンダム。ネロス、ランパーと同様に、Gガンダムシリーズのポリパーツを使用すればフル可動モデルとして組むことができる。また、大型のロングビームライフルも付属する。

【ジョンブルガンダム】

Bクラブ1/144スケールキット
原型製作・解説/大崎正和 [G.G.P.]
製作協力/川崎法幸



◀ネロス。ランパー同様にGガンダムシリーズのポリパーツ(PO-107)を使用すればフル可動モデルとして楽しめる



▶第3弾ではチャップマンの家の壁に日清戦争で捕虜になった際の愛機、ブリテンガンダムの絵がかけていたが、このジョンブルをベースに改造してみても面白い

▼ロングビームライフルは川崎法幸氏によるもの



明鏡止水

【GUNDAM SPIEGEL/ガンダムシュビーゲル】

ネオドイツ代表MF。謎の覆面ガンダムファイター“シュバルツ・ブルーダー”が乗るMFで、その機動性の高さは、マスターガンダムをも上回るものを持っている。シュバルツは非常に日本的な武道を使う達人で、ドモンに“明鏡止水”の心をも教えた。しかし、その正体は、ドモンの兄、キョウジ・カッシュの“善”の心がDG細胞で作出したアンドロイドで、覆面下の顔は兄、キョウジそのものであった。おもな武装は両腕につくシュビーゲルブレード。忍者的な技を使って相手を圧倒する。

NEO-GERMAN MOBILE FIGHTER IGF13-021NG1

GUNDAM SPIEGEL

BANDAI 1/144 scale kit

Modeling by Keiichiro Kasada

最後まで“カッコイイ”役回りを見せてくれたシュバルツ・ブルーダー版のガンダムシュビーゲル。1/144スケールのキットのほうにはプロポーション的にはやや胴体が短く、少し全体的スングリした感じに見えてしまう。そこで作例では、胴体、脚部、そして顔を中心に手を加え、さらに各関節の可動範囲も広げるようにした。

【ガンダムシュビーゲル】

バンダイ 1/144スケールキット

製作・解説/笠田健一郎



▲関節によってはキットのポリパーツを市販のボールジョイント(ご可動さま等)を加えてさらに自由にポーズがとれるようにした

▶ドイツというよりは、日本の忍者的なイメージが強いデザインのカンダムシュビーゲル。作例では各部のディテールアップと若干のプロポーション改修で製作している

1 キットについて

設定だともう少し大めのプロポーションかな?とも思うのだけれど、これはこれでもいいんじゃないかな。それよりも頭部やコランダーのディテールや形状が面白いので、その辺りを中心に手を加えることにした。

2 頭部

目の下からマスクにかけての形状がおかしいので、ポリハテで修正してやる。ヘルメットはトサカにカメラのモールドがないので、ここをポリハテで作ってやる。ヒュンは少し前方へ延ばしてやり、内側はポリハテで埋めておく。後頭部のラインも少し丸味をもたせてやった。アンテナは削り込んでシャープにすれば十分だろう。

3 胴体

わき腹のタクトは一度開ロシ、スリットを入れたフラフラ板で塞いでやる。腰のフロントアイマーはミリフラ板で裏を塞ぎ、サイドアイマーはホテディとのクリアランスをフラ板で貼って修正。リアアイマーには隔と同じような丸いモールドかなせが再現されていないので、3ミリ丸棒で作ってやる。また、胸の丸モールドも接ぎの關係であまくなつているので作り直してやった方がいいだろう。

4 脚部

肩アイマーかやけにでかいので、標準面でも3ミリ幅をつめて、取付け方法を肩関節のピンに差し込む方法に変更した。四角いバーニアは内側から出ているようにするため削り取り、フラ板で修正したものを取付けた。下腕はフレートの収納部がカランツツなものでフラ板でフタをしてやる。ブレードは可動部分を8ジョイント(へん)に換えてやり、バックリッパをフラ棒で作り返し、収納時には取りはずせるように差挿えにした。手首はブレードのグリップを持つて形をエポパテ(金庫用で新造初めて金庫用のエポパテを使ったんだけど、あれでずっと早く硬化するのはいいけど、硬化後は石が固まるみたいに硬くなっちゃうんだね。おまけにキメが荒くて表面処理が大変だし、何とか手首の形を出せたんでよかったけど、あんまり良いものはいえないみたい。話によると本部の方が良いらしいので、今後使ってみようと思う。

5 腕部

肘関節がキットのままだと差差しづらいの



◀壁の関節はプラ板で自作し、太股と横の両方にポリキ
ャップを入れ、二重関節になるようにした

◀足元のモールドはプラ板を使って再現している（この辺をスジ彫りでやるかどうかは個人の自由といったところ）

方2ミリのくさび形のスリヤサーを噛ま
して緩衝し、フレームとミラー増してやる。四角
いバーニアはプラ板で新造。コクピット側の
ブロックへは真鍮板で接続し、変形は差込入
式。コクピットのバーツは裏をポリバテで埋
めてやり、可動軸をポリバツに交換し、塗
ハメできるようにしてある。

ニアはブラ板で新造。コクビット側のバーツは裏面から接続し、変形は差込えんせいのバーツは裏をポリバテで埋め、可動軸をポリバーツに変更し、接合できるようにしてある。

はエアクラフトグレー+白、青は特

ので不明、黄色は黄橙色、関節部はグレイ75
ソードはグレイ31にグレイ75でグラデーショ
ンをかけた。二ノまではラツカ。且はエナ
メルライトグリーン。墨入れはグレイ部に
はニュートラルグレイ。ブルー部と関節部
はジャーマングレイ。赤にはハルレッドを使
った。

る気になったので（実はそんなのいい、という人なのだ）資料を参考にブラバーニア等で作った。

明、黄色は黄橙色、関節部はグレー75はグレー311にグレー75でグラデーショ
した。ここまではラツカー。且はエナ
ライトグリーン。墨入れはグレー部に

NEO-GERMAN MOBILE FIGHTER (GF13-021NG)

GUNDAM SPIEGEL

B-CLUB 1:100 scale resin-cast kit
Prototype model by Masahiro Hatzusawa [V.M.S.project]

予想通りの人物が乗っていた、ネオドイツ代表のMF、ガンダムシュビーゲル。Bクラブからキット化されなかった1/100サイズがフル可動モデルで発売された。このキットは設定画で描かれているドッシリしたプロポーションをイメージして製作されている。

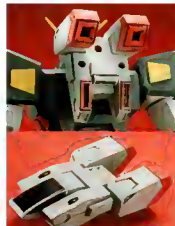
【ガンダムシュビーゲル】

1/100スケールキット

原型製作・解説/初次正博 (VMSプロジェクト)



▲ 足の底も再彫



▲ コアランダーはバーニア部が可動。本体へ取り付ける場合はコックピット部を外して行う

▶ シューゲルブレードをかまえる時は手首を交換する

▼ 各関節にはポリパーツ(可動さま)が使用されており、ポーズも自在につけることができる



▲ 劇中ではこのシュビーゲルに限らず、ほとんどのMFが設定画よりもやや細身に描かれているが、本来はわりと重厚感のあるデザインラインであるため、キットもその辺を考慮して作られている

▼ 頭部は設定画よりもやや小さく作られている。特に顔は作畫の好みのラインが取り入れられているようだ(なお、アンテナはホワイテメタル製)

さて、すでに発売中の1/100ガンダムシュビーゲルですが、皆さ御覧いただいたでしょうか？ 某誌の製品紹介では速回しに素晴らしいコメントが付けられていたが、今回のように自分で原型を製作した6Kの場だと、通常のキット作例の記事と違って何を書いてよいものやら正確なところ(こ)う悩んでしまうところですが(まあ自分で作っておいでイキナリ改造してしまいうものね、)と、とりあえず組立の際の注意点を書いておこうかと。何か以前に他誌で同じ事をやった気がします。

まず「原型制作」とは当然のこととして、各関節部の軸は切り取って何か他の素材に入ってしまったほうが強度が出せし、精度も出ます(このサイズならばプラ棒でも十分かも)その際切り取った跡に樹脂を接着するのはなく、新たに軸を付ける場所を一度ピンバイスで穴を開け、そこへ差し込んでやればよいでしょう。アンションのかかる所なので、物理固定と接着固定を併用させるわけです(組み立てていざ可動させたら「ボロッ」とかっつてしまう、ぜんぜん笑えないいつからか、同じく可動部に関してですが、インストではポリキャップの耳の部分を取り取って使用するように指示されていますが、これも完全に切り取ってしまうと、至手残じょいで差し込んでやると調整がしやすく、しかりフィットさせられます。

といった感じで、多少でも参考になる所があれば幸いです、いかがなものでしょうか。まあ最初の原型制作を済ませてしまえば、ストリートに組むだけならば、意外とフラモデルより楽だったりしますので、ぜひ作ってみてください。

白い女戦士

【RISING GUNDAM/ライジングガンダム】

ネオジャパン所属だが、ガンダムファイトの正式出場MFでない（機体登録もされていない）。対デビルガンダム用として決勝大会中にコロニーより移送されてきた。開発は同型機シャイニングガンダムを製造したミカラム博士による。シャイニングの2号機ではあるがパワーはGガンダムにせまるほどだ。おもな武器は大型のヒートナギナタ、と左腕にマウントされているライジングアロー。そしてパイロットはドモンのサポートクルー、レイン・ミカラム。



NEO-JAPANESE MOBILE FIGHTER

RISING GUNDAM

BANDAI 1:100 scale kit
Modeling by Noriyuki Kasada

ライジングガンダムとは同型機で、2番機という設定。しかもレインが乗るため武装も変更されている。キットのほうも同じく先に発売されていたシャイニングのパーツに新パーツを追加しての発売となった。もともとプロポーションの良いキットだけに、ストレートに組んでも充分楽しめるのだが、ここではレインが乗ることを考えて、下半身を中心にシェイプアップさせている。

●製作記事▶102ページ

【ライジングガンダム】

バンダイ1/100スケールキット

製作・解説／川崎法幸





▶頭部は両側のパーツが厚かったため、ポリバテで裏打ち後、削り込んで下ふくれの跡にならないようにした。他は全体をシャブに削り込んだ程度

▼シールドになる肩アーマー（といってもシールド用は別になっているが）はそのままでは全体のバランスから考えると大きすぎるので接着面で幅詰めして一回り小さくした



▶シールド用は別パーツになっており、ライジングアローに取り付けるようになっている

▼肩の黄色の部分はシルバー地にクリアイエロー・クリアオレンジで再現。また、肩の中から見えているノズルはラジエータを使った



▲ライジングアローはパーツ自体はキットのまま、可動をスムーズにさせるため、ポリナナーを入れている



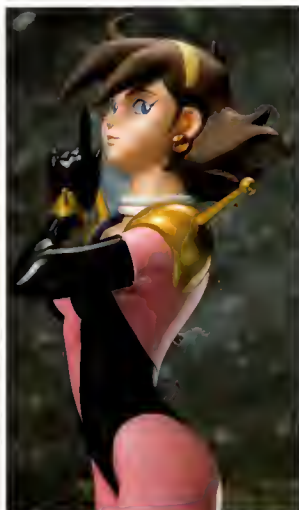
▲この作例では厚削りと同様、大幅に手を加えたのが脚。太股はそのままで、胴は接着面で1mm、足首は2mm、それぞれ磨き上げている



▲ビームナギナタは肉抜き穴を埋め、ビームライフルセンサー部を改修したのみ

◀シャイニングガンダム（左）と並べてみた。もっと思いきって“女性”らしいフォルムにしてみても面白そうだ

もう一人の女戦士



RAIN MIKAMURA "FIGHTING SUIT VERSION"

1/8 scale full-scratchbuild
Modeling by Katsumi RX'93

ドモンのベストパートナー、レイン・ミカムラもライジングガンダムに乗って本格的に参戦。Gガンダムをサポートした。

そのレインのファイティングスーツ姿を1/8スケールでフルスクラッチ、説明は不要、じっくりとご覧いただく（ファンサービスのページネッ）

【レイン・ミカムラ"ファイティング・スーツ"バージョン】

1/8スケール フルスクラッチビルド

製作/ 香津己PX'93

NEO-INDONESIA MOBILE FIGHTER

BARONG GUNDAM

1/144 scale full-scratchbuild

Designed by Kazuya Hirasaka

Modeling by Toshinobu Matsumura

ホビージャパン'95年1・2月合併号で発表した「HJ杯20&30オリジナルMFコンテスト」の入選作品を改めて紹介する。20部門の第1位は平坂和弥さんの「バロンガンダム」に決定し、そのデザイン画を基に松村年信が1/144スケールで製作した。製作の都合上、設定画とやや異なる部分もあるが、このオリジナルMFの最大の特徴で大技の「バロン神の怒り」も再現できる。そのスマートなプロポーションをとくにご愛いただきたい。

HJ杯20&30オリジナルMFコンテスト

20 イラスト 部門・第1位&MAX選定賞

ネオインドネシア代表モビルファイター

【バロンガンダム】

デザイン／平坂和弥

1/144スケール フルスクラッチビルド

製作／松村年信



バロン神の怒り



◀頭部のテールヘッダーも差換え式で、スーパーモードにもなるようにした

▼各関節はこの絶身のボディを生かしつつ、強度も出さなければならなかったため、ウェーブのジョイントを中心に使用した



▲これが「 Baron 神」たるお面を模したシールド。開閉は真鍮板で差しがえるようにした
▶トラック型のコアランダー。コクピット部をはずして本体に取り付けるようにした

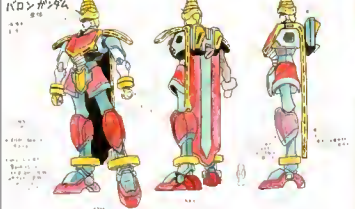


▲シールドをノーマル状態にしたところ。設定画よりも大きめに作った



▲「 Baron 神の怒り」モードはボディパーツなどの差換えで再現できる

ネオバグダダム Baron ガンダム



▲平仮でんによるデザイン画。この2点以外に計6点の局部にわたる設定が描かれている。特に「 Baron 神の怒り」モードにはセッスの異さがうかがえる

LUMPINI GUNDAM

1:144 scale full-scratchbuild

Designed and Modeling by Kazuo Kimata

3D部門第1位は木保一雄さんの「ルンビニーガンダム」スタイル的にはムエタイの戦士を模したもののだが、総合格闘家であるファイターが乗っているという設定を生かすため、かなり大きなアクションがとれるように製作されており、その可動範囲の広さには驚かされる。さらにこの作品が初のフルスクラッチということだが、そんなことを微塵も感じさせない内容といえる。

HJ杯20&30オリジナルMFコンテスト

3D 立体 部門:第1位

ネオタイランド代表モビルファイター

【ルンビニーガンダム】

1/144スケール フルスクラッチビルド

デザイン・製作/木保一雄

◀作品は発売中のGガンダムシリーズのキットを部分的にゲージとして使用。各関節は市販のポリバツ (Bジョイント等) を使って製作した



▲封印された、左腕の必殺拳「ブレイク・ナックル」はコンバーチブルで再現。ボールジョイントで接続してある▼この立体の真骨頂はなんといっても、その可動範囲の広さ。このハイキックのポーズでも自立している。実にバランスがいい



死神の宿る左拳

北の国から来た

NEW-GREENLAND MOBILE FIGHTER

SNOW-MIRAGE GUNDAM

「スノー・ミラージュガンダム」のデザインは、北の国から来たことを念頭に置いて制作したという。女性型MFといえばノーベルガンダムがあるが、このスノー・ミラージュガンダムも、その女性らしいフォルムが見事で、しかもはしゃぎも美しく、可動もスムーズ。カラーリングは雪をイメージしてパールカラーで、作品をより引き立てている。

HJ杯2008 3DオリジナルMFコンテスト

3D「立体」部門・第2位

ネオグリーンランド代表モビルファイター

【スノー・ミラージュガンダム】

1/144スケール フルスクラッチビルド

デザイン・製作／相模興行

女戦士



◀こんなポーズがバタリと決められるだけのクリアランスが各関節にとられている



▲顔面はややガンダム系のものとはイメージが異なるものの、女性らしさがよく出されている

▼コアランダーは可動して背面にしっかり収納できる





4.2



A-6



5-1



B-4

CG WORKS

in GUNDAM FIGHT THE 3D

by Katsuzo Ozawa

【小澤 勝三】

別冊「ガンダムウェポンズ4」に続いてこの本でも、小澤勝三にマッキントッシュを使ったCG合成を依頼した。今回は全部で9点のCGを製作してもらっているが、ここではその元になった写真を見てもらい、どのように変わったかを紹介する。



①デスアーミー軍団 Take. 2
[P12-13]

ホビージャパン1月号に掲載した「デスアーミー軍団」のパート2。後ろにデビルガンダムを加えてさらに迫力アップ!

②クーロンガンダム“超電影覇王弾”

[P26-27]

もとは見てのとおり“覇”だけが浮いている不気味な特撮(笑)。これに光の玉やその輝きなどを加えている。

③四天王

[P36-37]

両スケールながらかなりの大きさになる四天王のモデル。別々に撮影したものを合成。バックはデビルガンダムの写像を反転させて使ったもの。



④マスターガンダム&風雲再起

[P38]

悪魔の騎士 - といった感じにまとめた。機雷を追加し、それが全身にパワーをあたえている(?)みたいな図である。

⑤グランドガンダム

[P41]

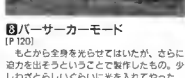
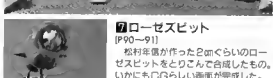
2つの角が放電しているシチュエーションを設定。イメージとしてはスタンガンかな(ちょっとアブナイ!)



⑥ゴッドガンダム

[P47]

せっかくカッコイイ立体的な、ゴッドフィンガーをわざとらしい効果で盛りあげよう! と思ってやったのがこれ。おなみに素直はCG合成ではなく、スタジオRの本棚照度がある2日かかって撮影したもの。



⑦ローゼスビット

[P50-51]

松村年廣が作った2mぐらいのローゼスビットをとりこんで合成したもの。いかにもCGらしい画面が完成した。

⑧バーサーカーモード

[P120]

もとから全身を光らせてはいたが、さらに迫力を出そうということで製作したもの。少しわざとらしいぐらいに光を入れてやった。

キットベースでアクションポーズを付ける!

ネオジャパンモビルファイター-GF13-017NJ II

Gガンダム

バンダイ 1/100スケールキット改造
ネオスウェーデンモビルファイター-GF13-050NSW

ノーベルガンダム

1/100スケール フルスカラービルド

製作・解説/藤川明日香[アトリエ彩]

製作協力/西矢 仁

[See P119]



◀カラーページではお見せしなかったが、ベースの後ろには“石碑”が付いて表示するようになっている

みなさん、元気に様子を作ってますか? 今回はHJの3月号に予告した通りGガンダムとノーベルガンダムをやらせていただいた藤川と手伝ってくれた西矢です。

HJとイーターの人はフル可動でよく作る中、固形ポーズでやることになったこの2体のガンダム。特にGガンダムはキットの質はすごくいいので、はてどうしたものかと悩みました。とりあえずノーベルガンダムはアニメの作画を意識して作りしたのでGガンダムもアニメの作画を意識して作ることにしました。

それでは、ほとんどのパーツを手入れたGガンダムからノーベルガンダム、ベースへと説明をはじめたいと思います。

1 Gガンダム頭部

Gガンダムの頭部をヘルメットの部分から切り離し、目と口をマスクをボリパチで新造して、ヘルメットのひさしの部分を中心

ボリパチで形を変えてあります。アンテナは大きいほうを少し短くして全長を短く削っています。

2 Gガンダム胸部胴部

肩のマンキャンの向きを左右切り離して、3分割します。胸の部分を上下から見て、3分割するように、上から下まで中のほうが狭くなるように削り込み、再び胸のインテークからマンキャンの切り離した部分を移植します。胸のカバーは先端を中心にボリパチを盛って、少し狭くしました。胸の赤い部分はひねっているのでボリキャップの部分を削いてボリパチで新造しています。

3 Gガンダム肩 腕部

肩アーマーは、キットの接合部を上から見て外のほうが狭くなるように、外から見ると上の方が狭くなるように削って移植します。腕は上腕、下腕ともに削りにボリパチをつけてから角をおして腕の向きを出します。肘と手首はボリパチで新造します。

4 Gガンダム腰部アーマー

腰はほとんどいじっていません。ただし、思い切ったポーズをとっていますので腰アーマーの付け根の位置を変えています。

5 Gガンダム脚部

太股と膝をそれぞれ5ミリずつ延長して、太股・膝・足首・足指のアーマーをそれぞれキットの接合部を削って2ミリほど幅詰めします。これによって、足を細く長く見えるようになります。

6 Gガンダムコアクラッター

キットのまだと上から見ると左右のスタビライザーが一直線になっていますが、このままだと少し固く見えてしまうので、スタビライザーの付け根から一度切り離して30度ほど角度をつけて接合するとき間をボリパチで埋めていきます。なおコアクラッターのバックピットの部分は胴の改造をした時点で背中付かなくなっているため、切り取って裏面に貼り付けするようにしています。

7 ノーベルガンダム

ノーベルガンダムはHJの3月号に書いたようにキャストで複製したものにポーズをつ

ています。そして、髪は毛はよりなびいてみえるようにボリパチを使って形を変えてあり、もみあげはフラットでついています。

8 ポーズ固定

Gガンダム、ノーベルガンダムともに各関節には裏ネジをとおし固定して、各関節の動きにはプラ板、パイプスプリング、スチールをそれぞれ利用して上上げてました。2体ともポーズをつけるときに気を付けた点としては、動きを調整してポーズをつけたらもう一度塗装

9 塗装

Gガンダム、ノーベルガンダムともに同じ色で塗装しています。まず下地の色にライトグレー(限定色9号)を使い整えます。そして、白ボライトを吹いた後、エッジにホワイトにイエローを少量加えた色を使っています。黄はインディアンにキヤラックブルーを混ぜたものにコバルトブルーを少量加えています。エッジにはM1、カラ1328ブルー、FS15000です。赤はシャインレッド、エッジには327番レッドFS1136です。黄色はイエローを吹いた後にエッジに黄褐色を吹いています。関節などのグレインは黒鉄にグリーン、グレイとアイスクリームを混ぜたものです。緑はティートナグリー、最後は黒入れはハルレッドを使っています。

10 ベース

A4の大きな木のボートの上にステレンボードをのいたの形の形に付けます。これが芯になります。そして、ステレンボードにシナターをはけ等で塗って溶かし表面を凸凹にしてその上にウッドチップを播種して地に見えぬ様に形を整えていきます。次に、ウッドチップのすみにコランに木工用ボンドと小石を混ぜたものを流し込みます。ミラコンが乾いたらボリパチに小石を混ぜたものをポイントを決めてはけ等であてつけていきます。これで、乾くのを再び待つて最後に塗装して完成です。バック板はキャストの板で塗りました。このついでで関節にですが製作の説明をしてみたいのですが、どうだったのでしょうか? これからもがんばってみたいと思います。このように自分でないで応援して下さい。

11 終わりに

このついでで関節にですが製作の説明をしてみたいのですが、どうだったのでしょうか? これからもがんばってみたいと思います。このように自分でないで応援して下さい。

タッグチームはタッグチ
ネオシンガポール
ア
ネオマレーシアモ
製

[See ▶ P123]

棒、ブラバパイを使っています。関節は8ジョイント、レジオンを使って可動させています。胴体の付根や股間には、14のマックスターを使用しています。

頭部はエバパチから自作しています。少しイマイチが先行するさまた感じがあり、画面のそれとは少し異なる形状になったのかも知れませんが、前足のコンセプトの2には合致できたと思っています。

また、設定には無かったのですが、スカルガンダム用のコランダーなんかも作業時のバテの確化待つの際につけてみました。デザインは私が所属している模型サークル「PAC」のメンバーにお願いしたのですが、私は「喧嘩劇」のようなパイプアームの說出ボツド

ました。

これは買ったものの、実はGガラムはその当時の一度もVで見たことがなく、唯一「Gガラム」シュラモ・カルのブクダグチが登場する回で見た（しかるに、私はその二つ間違っていた）人だとも知れない。なかなか面白い状況がいろいろあるんだけど、このあたりから制作のコンセプトが出ていて、

①元デヴィの奇抜さを権力とドレス・コードで下で扱いは見せしめ、ヒルズのキラキラしたところであるため、一山にはいつてなるべく大きく、強うに見せよう。
の二つです。

スクラムのちもの、加えてネタがネタなの、で、少し足りないような感じがしますが、其のあたりにちゃんと触れてきましたよ。

材料はトセメタ社^(株)の本格用エポキシ樹脂で、鋼板やステンなどに比べフラット、フラ

「そういつた、アホかいつた的でエピソードなどもないままいつ、完成したのが、最初に書いていたやつ、初稿のスケッチとして、製作スケジュールと進行がずれてしまつて、仕上がり余額面にて多分は酷化不良なところが目につくのは、むしろ反省者の一言につきま。」

しかしながら、デザイン面を見ても当初は何とも怪しなガングラムだと思つてたが、かこうしてまともに作つたあと、とても愛おしく感じて、実際に作つたのは、フルスクラチの魔刀かも知れません。

今回はあくまでもKENT A 先輩のヘルプがあつたので、誤解はないと思いますが、また何か機会があれば再び参戦したいと思つてい

複合マテリアルで、

マンダラガンダムを作る

ネオバブルモデルガンダム Ver.044ZNN
「イデックス」ブルバスターガンダム
製作・解説 ZEN吉本
(Gundam-100)

製作・解説 ZEN吉本
(Gundam-100)



さて皆さん、長かったガンダムファイナルもこの別冊が出版には決着がつかず、デビルガンダムをめぐる騒動も全が白紙のものにさらされていく中で、思はずの最初からハシロているのあったスーパースター展開も、後ハシロガンダムが通してさらさらに加えて、それにもなつて出陣するガンダムもインデックスガンダムはおろかカレシキアットにすらならないような奇抜なデザインのものが目白押しとなつてゐる。

以前から作例でフルスクラッチをやるなら誰も手をつけないような物と考へていたのですが、今頃は選ぶのにも困るほどです。結局、主役との対決がさうり一歩あるといふ点でこのマンダラガンダムに決めました。

1製作

まず大きですが、きちんと設定全高がないため、TVの対決シーンから割り出します。ゴッドガンダムより胸一分大きいようなので、キットと比して頭頂まで3ミリとしました。うな面を引いてバランスを出し、バウコンに製作方法を模倣し、頭と手はポリテから割り出し、胸はプラ板の箱組み、足は木材の円柱から、腕とウェストの数はネックスレムの材料でそれぞれ考えて更急ハンスに出かけます。

2丸置

ハンスの木材部で直径6センチ高さ5センチおよび直径5センチ高さ2センチの丸丸を手し、これをつなげて加工しました。中心にミミリの鉄棒を通してポリテに固定し、指目のヤスリを当てればあつという間に形ができます。その後表面処理を兼ねてポリテを薄く塗り、さらに微かなラインを出していきます。ポリテが使える場合は側面でもプラ板の棒はかないで、下段の型型モデルドはプラ板でテンプレートを作つてスジ彫りします。その段の丸と上段の円筒形モデルドはプラ板で型を作つて複製したものを組み付けます。最下段のベツトはウエーブのRベツト丸です。裏のバニアは基部をプラ板とポリテで作し、穴の中心にエープのUバニアを入れます。なお中央に自己ジョイントを仕込んでベースに立てたときに可動するようにしてあります。

3頭部

前後、左右の面で中央に0.3ミリプラ板でガイドを立てポリテを盛つて形を出します。この時点で目と耳は開口しておき、整形後目は0.3ミリプラ板で作し、耳はメッシュで裏打ちします。角は0.3ミリプラ板、中心は0.3ミリプラ板を加えます。線装はハンスのメタラクス部で見た直徑ミミリの程度のガスのビーズを使いました。

襟裏部分はポリテで盛つて布のいいワフのモデルドを入れます。

4胸部

0.3ミリプラ板の箱組みです。肩の付け根には肩を固定するため「可動ス」のボールジョイントの受け側を仕込んであります。胸のインテークは0.3ミリプラ板でルバー部を作りポリテで外周をなめらかに仕上げます。この時隙間処理して別パーツとして仕上げるのと同時にマスキングする必要があります。同様に下部の可動部分も0.3ミリプラ板で中心を作つて複製した後、ポリテで傾斜部分を仕上げてます。余計な部分のときもそうでしたが、ポリテを盛るときはプラ板をガイドにするセンターを外したり面取りが重く恐れがないので初心者にはくにお薦めです。バックパックは0.3ミリプラ板の箱組みです。

5絞束

胸が直徑ミミリのウェストが直徑9ミリだとしようといので仕がつたりの物がなく、自作するのでも大変なので、ハンスのアクセサリー部で見たネットスレムの8ミリと10ミリのアクリル球を使用しました。直徑ミミリの鋼線を芯に入れ、ある程度曲げられるようにします。手首を差し入れられるように2ミリのPキヤップを入れます。また手首は左右の腕、持ちポリテ用左手の手刀を作り、腕の腕を軽く、左利きな手です。気がさしましたか？

6武器

武器の線装は2ミリ丸棒で、頭部の飾りは0.3ミリプラ板から割り出します。頭部と石突きの円筒はプラ板をモーターのチャックにくわえてヤスリで削りだすと簡単です。金輪は0.3ミリ線装をミミリの丸棒に巻き付けて作ります。また杖を途中で切つて0.3ミリ線装でつなぎ、1/4Vガンダムのキットのビームサベルを使って仕込み杖のビームを再現しました。

7ベース

マンダラガンダムは展開中はほとんど空中に浮いていてのデモバシユベースを作つて2ミリパイプで浮かせました。その際、前記したとおり、髪型にもポリテを仕込んでベースに付けられるようにしました。地形はミラコです。交通なので思っただけ線装を強く、無かったです。

8塗装

設定はダークグリーン+ガンダム+トリコロルでなんと黒色も、さすがの私も思ひました。作例では0.3ミリプラ板を出した、黒色のトリコロルを塗る、髪は黒く、また数珠はせつかくクリル球を盛つたのだからクリヤを生かすことにしました。

顔と手はホワイトのまま、頭、胸はフィールドグリーンをベースに黒色とスカイブルーのグラデーション。プルはキャラクタ明暗のグラデーション。プルはキャラクタプルをベースにウッドナイトブルとホワイトをそれぞれ混ぜて明暗をつけます。角インテークの黄色はキャラクタレイロロ。そのまゝ。数珠はクリヤレイロロをからクリヤレッドを上から吹き、クリヤレイロロで全体を塗ります。透明体は普通と逆に上を軽く、下を明るくするとそれらしくなります。

髪はフィールドグリーン(2)を吹いた上にタカカールのプロダクトを厚塗りし、完全に黒に。タカカールの白部を重点的に塗ります。その後スジ彫り等を中心に黒色とレッドブルーで陰をいれ、さらに上段にクリヤレイロロ、下段にクリヤレイロロを使って部分的に黄色に感じさせます。スミ入れはシャームグリーンを主体に適量シリール、レッドブラウン、フラットブラックを混合して行ないます。

9終わり

何もないところから一つの形を作り上げるのはキツクと組むところと大変ですが、その分完成したときの喜びも増すものがあります。使えそうな材料をばらばらと削りだすのも楽しいです。私自身は今回の作例にかなり満足しています。スラッシュに閉じている人、能強になったので次の仕事が多そうです。

レインが乗るんだから ちよつとシェイプアップしてみよう

ネオジヤバモビルフッシャー
ライジングガンダム

バスター/100スケルトン
製作・解説/川崎法幸
[Gundam Perfect]



やっぱり出たか、という感じのレインさんのガンダムですが、鎌刀を持ったガンダムは笠田さんが作っていたのであまり自稱してはないのですが、いつは弓も持っているんですよ。

キットは見ての通り、ガンダムシリーズ伝統の「従来のキットに追加パーツ」といった物なのですが、元になっているのが、あの出来の良いやいニダガンダムです。おのずと良い出来となっています。このライジングガンダム、設定画で見るとあまりカッコ良く見えなくて作っています。もとのキットであるシャイニングのほうは、わりとゴツイので、これはレインさんが乗ることを考えて下半身を中心にシェイプアップしてみました。

1 頭部

両側のパーツは、そのままに何かに浮いている感じがするので、ボリパテ裏打ちして削り込み、すこし下ふくれ気味の顔を直しています。

2 胴体

後頭部はセールドを削り込んでやり、他にはアンテナをシャープにしただけで。

3 膝部

腰アーマー部はそのまま組むシルエツト的にふくんで見ると、少し引ききめています。まずフンドシ部分は、フロンターズを取り付け用のボリパテを切り取って、股関節のバーンにハマ込む側をすこしくりくりカッター

それから先に切り取ったボリパテを再接着するのですが、必ず裏接合等の金属棒で補強しておきましょう。

フロンターズアーマーはミミリほど幅詰めしていますが、ボリパテの取付け位置を少したりと、裏側に面取り工作になってしまったり。それとタクト所は閉口し、スリット入りのフンドシを裏から貼っています。

サイドアーマーは、基部のボリパテ部分を切り取り、ミミリほど狭くして再接着。フロンターズ、サイドアーマーともに裏はフンドシでふさいでいます。

リアアーマーはハマ込む側をミミリほどカットして、裏側をボリパテで埋めてしましますが、以上の工作で腰周りがいくぶん細く見えるようになっています。

4 脚部

脚アーマーは二重構造になっているわけですが、上層のパーツが勢いでかくて浮いて見えるので、接合面ではミミリ位幅詰めし、取付け位置も少し下になるよう、ふつかる部分を削って調整しています。裏側はハマ込む側のピンを切り取って、フィン状物をテラ上げています。下側の脚アーマーはそのままです。内側にSラジエーターのパーツを貼ったたてです。

上層もストレット組みで、封閉部のボリパテはいつものようにフンドシで囲っています。次に下層ですが、右側はそのままだと少々構わないので、シャイニング脚だったアーミーカバースタビはミミラ板を貼ってふさいでいます。段差の所もヤスリで削って低くしています。

左側はほぼそのままで、武器のスライド機

構にボリライナーを入れてスムーズに動くようにしました。で、その武器ですが、弓のパーツは可動部にボリライナーの十字の部分を取り取って交換しています。本体のほうは、内側の真中にミミラ板で仕切りを入れた程度。

手足ですが、いつものボリパテからの削り出しで、キットの物を削り込んで小さくした物を作りまし。

5 腕部

太腕、肘関節ともにストレット組み

腕は接合面でもミミリ幅詰め、中央に付アボジモーターは側面方向で調整します。足首部のアーマーは接合面でもミミリ幅詰め。横に付くプレートは可動軸のほうで取り付け位置を調整しています。

足首の甲のパーツは裏側にバーニアを埋め込んでおき、つま先のパーツはミミリほど幅詰めしています。他は足裏を削り込み、スパーモーター用の変形板を埋め込んで、つま先、膝パーツは後バネ式にしています。

6 コアランダー・武器

とはいつても、鎌刀を背負っているので、コアランダーとして使えないうたうたなので、本体はストレット組み。肩のマフラーをしっかりとるために、ボリライナーでキットの固定できるようにしています。

鎌刀は肉抜き穴をボリパテで埋め、刃の部分をシャープに削ってやつた後、ライフルもセンサー部を作り直しただけのストレット組み。

7 塗装

白は、ホワイト+茶光+緑+極少量、黄色は、イエロー+オレジン。髭は、シャイレッド+ブラック。真は、シャイレッド+ブラック+ホワイト。関節等はニューラルグレー。肩のフィールド発生装置の所は、シルバの下地に、クリアイエロー+クリアオレンジを吹いたのですが、アーマーの脱着をしていたら少しハゲてく、シルバ+クリアブルー+クリアイエロー+クリアモックグレーを使っています。スミ入れはハズレッドです。最後にクリアアフロマベースを吹いておきます。

第五部

モビルファイターバリエーション

[MOBILE FIGHTER VARIATION]

MFV。かつてガンダムではMFV。モビルスーツバリエーション。と呼ばれていた。あった。たとえば、RX-78ガンダムの。用や水中用、重武装タイプ等、中には。しないものの、オリジナル。など行ったのである。なほ、ガンダム登場のMFでもそういう。展開は。ないだろうか。いや、むしろ。的。なガンダムの世界の方が。かもしれない。ここでは。による色の。バリエーションを製作してみた。

NEO-JAPANESE MOBILE FIGHTER (GF13-017NJ)

SHINING GUNDAM

BANDAI 1/100 scale kit

Modeling by Goro Yamaoka

バリエーションといっても汎用性の高いガンダムであることから、環境等に合わせた形状の大規模変更は考えにくい。そうなればカラーリング、機体武装、装備品といった部分で変化させていくと考えてみるだろうか。作例は設定の配色よりやや全体に押さえたものにするため、グレーを多用している。どちらかといえば、RX-78的な配色になったといえる。ビームライフルを持たせたことで、よりそれらしく見えるから不思議だ。

【シャイニングガンダム・市街戦仕様】

バンダイ 1/100スケールキット

製作/山岡五郎



参考例1

シャイニングガンダム/市街戦仕様
バンダイ 1/144スケールキット
製作/石塚 清
参考例での細部を参照して塗装したシャイニングガンダム。薄い色はライトカーキ、濃い色は、ダークアースフラットブラックで塗装した

参考例2

シャイニングガンダム/市街戦仕様
バンダイ 1/144スケールキット
製作/石塚 清
市街戦を想定した「都市近衛」的なカラーリングにしたシャイニングガンダム。基本体はグレーFS26440をベースに、ニュートラルグレー、グレーFS3680を使い、少しずつ濃くして塗装した





NEO-CHINESE MOBILE FIGHTER (OF 13-011NC) DRAGON GUNDAM

BANDAI 1/144 scale kit
Modeling by Noriyuki Kawasaki



◀キットはもともと顔部が小さめで、バランスは良いが、さらに良くするために頭部、胸部も各部をポリウムアップ、もしくはシェイプアップして改修した。塗装は完全な黒ではメリハリに欠けるので、ミッドナイトブルーを基色としている

ドラゴンガンダムの夜間偵察仕様。これはGガンダムシリーズ発売当初に、キットに入っていたチラシに描かれていたカラーバリエーション（他にマックスター等、巨大ガンダムそれぞれについて描かれている）のうちの1つ。実際のイラストでは黒に青のカラーリングだが、立体の際の光の差などを考えて、青を赤にしている。全体色はミッドナイトブルーを吹き、ミッドナイトブルー+ニュートラルグレーをハイライトとして吹いている。

【ドラゴンガンダム・夜間偵察仕様】

バンダイ 1/144スケールキット
製作/川崎 法幸

▼ノーマルカラー（右・製作/松村 年徳）と並べてみた。なぜか黒いと青のイメージが全く異なるから不思議だ



NEO-FRANCE MOBILE FIGHTER (GF13-009NF)

GUNDAM ROSE

BANDAI 1:144 scale kit

Modeling by Hajime Ishizuka

ガンダムローズはもともとフランスの英雄ナポレオンを彷彿とさせるデザインのため、オリジナルのトリコロールカラーよりも、この式典用の黒と白を基調にしたカラーリングのほうがいい。作例は塗装変更の他に、顔部、肩部、胸アーマーなどを中心に手を加えているが、改造せずにカラーリングの違いだけでも楽しんでみてはどうか。

【ガンダムローズ・式典用】

バンダイ 1/144スケールキット

製作 石塚 謙



▶塗装は、白い部分は、下地に（原色、光沢）を吹いたのち、シルバーマイカ（雲田の粉）を混ぜたクリアーを全体に吹いている。黒い部分は、ブルーにつや消し黒を混ぜた物を吹いている。一見地味なとり合わせのように思えるが、意外に派手なカラーリングとなった

▼カラーリングの違いによってここまで雰囲気変わった。どちらが好みかは皆さん次第





NEO-AMERICA MOBILE FIGHTER (GF13-006NA) GUNDAM MAXTER

BANDAI 1:144 scale kit
Modeling by ZEN Yoshimoto

▼塗装は、胸と腕がグリーンF/S3427、濃い部分はデイトナグリーン+濃緑色1。胴と足首がミッドナイトブルー。アーマー類の色彩はブラウンF/S30219、グリーンF/S34092、ブラックグリーンをこの順に吹き、バフとマルーンでアクセントを付けている。また、作例では銃や盾を自作した他、本体のほうも胸部を中心に手を加えている



Gガンダムの世界では「ガンダムフایت」以前にはコロニー国家間での紛争があったと考えられる。仮にGファイトではなく、MFを使った戦争が起きた場合を想定して制作したのが、このマックスターの迷彩タイプ。迷彩は現用のアメリカ兵でも使用された「ウッドランド風」にしている。また、アメリカらしさを出すために、MISA 1 もどきのビームライフを持たせている。

【ガンダムマックスター-ジャングル戦仕様】

バンデューバ創大スケールキット
製作/ZEN吉本

▼迷彩をえによってかなり雰囲気変わったマックスター。他にはどんな色が合うだろうか





NEO-GERMAN MOBILE FIGHTER (G 13-021NG)

GUNDAM SPIEGEL

BANDAI 1:144 scale kit
Modeling by ZEN Yoshimoto

ガンダムシュピーゲルのバリエーションで、ちょっとでもスケールモデルをかじったことのある方ならば、誰でも思いつきそうなのが、迷彩タイプ。第二次大戦中のドイツ戦車を模して、3色迷彩やアンブッシュ迷彩などにしてやると面白いはず。作例は“戦車”としてとらえるのではなく、“兵隊”としてとらえて製作。スモックを着用したドイツ兵といった雰囲気で作装した。

【ガンダムシュピーゲル・迷彩仕様】

バンダイ 1/144スケールキット

製作 / ZEN 吉本



▲塗装は“秋冬迷彩”として行っている。ヘルメットと各アーマー部にはダークアースをベースに黄褐色、暗紫色をスポットで入れ、肩を部分的に吹いた。他はフィールドグレー2で行っている。手にはファインモールド(ハセガワ)の「ワールドファイターコレクション」のドイツ武裝親衛隊のキットに付属するチェコ製ZB-26軽機関銃を特にアレンジせずに持たせている



STALINGRAD in F.C.0060

BOLT GUNDAM VS GUNDAM SPIEGEL

BANDAI 1:144 scale kit

Modelling by Ryokichi Kogure

バリエーションモデル本戦発揮のボルトガンダム。ガンダムシュペーゲルはたディオフマ。見
のとおりの第二次大戦中の東部戦線をイメージした雪の中での対決シーンを再現したもの。各機
作はほぼキットのままにて、戦車らしい雰囲気を出すためのディテールを施す形で仕上げている

【ボルトガンダム対ガンダムシュペーゲル スターリングラード in F.C.0060】

バンダイ 1:144スケールキット

製作/小暮亮吉



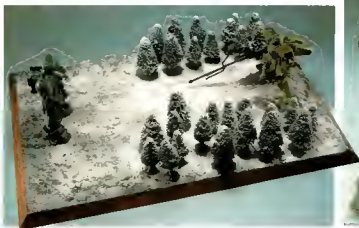
▼第二次大戦中のドイツ戦車によく見られる三色迷彩（ダークイエロー、ダークグリーン、レッドブラウン）を用いたシュペーゲル。重戦車というよりは、中型の号称戦車あたりのイメージで製作している
▼両アーマーをはじめ、各アーマーにはツィメルリットコーティングをポリパテを使って画している





▶ロシア戦艦のJ8-Iなどをイメージして仕上げたボルトガンダム。腰周りのアーマーにはアップリケアーマーを付けるなどして、戦艦的な味付けをしている。塗装はダークグリーン系の単色でまとめている

▼MFは思い切って開隔を開けて配しているのが分かる。木は市販のNゲージ用のストラクチャーを使用。地面はミラコンで作り、雪は量販で再現している。ちなみにベースは自作したもので、サイズは480mm×320mm



▲コアラランダーは無視して、ロシア戦艦のように燃料タンクらしきものを追加した

元祖武者頑太無!!?



NEO-JAPANESE MOBILE FIGHTER IGF13-017NJ SHINING GUNDAM

BANDAI 1/100 scale kit
Modelling by Keiichiro Kasada



ネオジャパン代表のシャイニングガンダムは、他の種々のMFと比べて、何かあっさりしていて、「日本らしさ」があまり感じられない。たしかに「スーパーモード」の無の顔などはまさに魂・甲冑の世界なのだが。ここでは何とでもありのGガンダムらしく、もっと日本らしいシャイニングに変身させてしまおうと考えて製作。基本的には簡単なモールドの追加と色による変化だが、完成品を見てもらえばその大きな変身ぶりに驚くはずだ。

【シャイニングガンダム・武者タイプ】

バンダイ 1/100スケールキット

製作・解説/苅田健一郎

◆両刀に刀といったらしいアイテムを持たせることで、より日本らしさを強調してみた。これにレインが乗っても違和感はないと思う。

▶頭部は角をプラ板で自作した大型のものに取り付けた。他はマスク部などのクリアランスをホリバテで調整した程度

▼サイドアーマーとリアアーマーは1/144のガンダムシュビーゲルものを流用



▶肩アーマーはスジ彫りとリベットでモールドを追加



▶アームカバー、レッグカバーは基本的に同じモールドを使用している。脚3本はモールドは0.3mmプラ板にスジ彫りを入れたもの

▼足の甲にも他と同様のモールドを入れた



▼ノーマル(右)との比較。細部はほとんど変わっていないものの、色の違いだけで、ここまで変化するわけだ。ちょっと試してみてもどうだろうか



▼刀はキットの長い方のソードとプラ板、残片はQサーベル、プラ板、プラ棒などで、それぞれ自作したものだ



M.F.V.の一環としてシャイニングをこんな風に作って遊んでみました。番組開始当初から、他国のM.F.の各機をデザインに対してシャイニングは普通っぽいと思われていたのですが、やあもつと日本はよくしゃべりやないか、というが事の発端。⑤機はネタを持ちかけた時には、武者シャイニングにしようかと考えていたのですが、アヤとあっさり却下。そこで、本来のシャイニングの形を大きく変えないで、モールドの追加と塗装で変化を付けるという方向で進めることにしました。当然、日本、観武者であるわけで、歴史関係の資料で色々調べてみると、シャイニングがちゃんとしたデザインなんだとわかりました。例えば、スーパードの時、頭部には先の改造しや立物といわれる飾りの要素を食んでおり、それをガンダム風にうまくマツサセ、ギミックとして利用しているのです。一部ではF91のバクリともいわれたオープンフェイスには、こうしたキチンとした理由があり、そう考えていくと、スーパードモードこそ真のシャイニングガンダムの姿なんだと分かるわけです(あくまで個人的な考え)

■製作

作られたHにはほとんど手を加えていませんが、フェイスガードはキットのものに手を加えてあります。手帳としては、マスクとの密着度を高めるためフェイスガードとマスクの隙間をホリバテで埋めてしまします。この際、マスク側にメンタムを塗ってあげれば硬化後にパココと外せます。フェイスガードのパーツは裏打ちした形になり、削り込んで形状を整えます。

さて、追加モールドですが、足元では足は分ける様にほとんどがスジ彫りによるものです。この様なものにスジ彫りを入れる場合は、定規は使えないことがほとんど、そこで0.3ミリのプラ板を定規代りにして、両面テープで固定して行います。また、パーツ自体も固定するために、油粘土に押付けてやると作業が楽になります。アームバーと下はさきの帯状のモールドは0.3ミリのプラ板にあらかじめスジ彫りを入れたものを貼り付けました。そして、これら追加モールドのイメージに合わせるために、頭部、腰まわり、武器類の形状にも多少手を加えました。頭部の飾り角はプラ板で新造し、取付けの基盤はキットのものを利用。腰まわりは、サイドリアのアーマーを1/144ガンダムシュビーゲルから流用。機軸を含ませて、スジ彫りを追加しました。腰の刀は、キットの長い方のソードとプラ板で作った柄を組み合わせたもの。ナギクは、Qサーベルプラ板、プラ棒、ガンダム試作機セットのミサイルポッドの弾をつなぎ、グリフはビートルタイプのインテックスシールを細切りにしたものを貼り付けました。

■塗装

赤と白を基調とすることは当初から僕の頭にあったのですが、細かな塗り分けが仲々決まらず、一度塗装した後に両手裏しすハダマになりました。白は、白タイペーディーブルー少量、薄い赤は、シャイニングレッド+黄少量。腹帯等はネイビーブルー。金色は、シルバー吹いた後にクリアイエロー+クリアイエロー少量を重ねてあります。関節等はグレー14。カメラアームはライトグリーン。スミ入れは、シャイニングブルー、ニューラルグレー、ハルレッドを使いわけてあります。

G GUNDAM GOODS WORLD

Gガンダムの世界をより深く(?)楽しむために、ここではプラモデルをはじめ、玩具、CD、そしてもっとも楽しみなLD&ビデオを紹介します。



PLASTIC MODEL

G GUNDAM SERIES

1:144 scale BANDAI

Vガンダムからの流れを汲み、専属のボリパーツ(P C-107)を使った組み立てカンタンキット、主要MFはすべて両用他、デルタガンダムの最終形態が手に入るのがうれしい。画素源のオスメキットは、Gガンダムとボルトガンダム

- シャイニングガンダム[500円]▶P104
- ドラゴンガンダム[500円]▶P89・P110
- ガンダムマックスター[500円]▶P85・P108
- ガンダムローズ[500円]▶P93・P112
- ボルトガンダム[500円]▶P94・P113
- ガンダムシュビゲル[500円]▶P140
- マスターガンダム[500円]▶P34・P69
- Gガンダム[500円]▶P78・P65
- ライジングガンダム[500円]未製作
- デルタガンダム最終形態[1000円]▶P16・P53

G GUNDAM SERIES HG

1:100 scale BANDAI

ギミック、プロポーション共にマニア向けの内容で、完成度かなり満足のかんシリーズ、オスメはマックスター、Gガンダムといったところが、変形可能なマックスターも製品といえる。残念ながら、ローズ、ボルト、シャイニングがキット化されなかった。

- シャイニングガンダム[1500円]▶P152
- ドラゴンガンダム[1500円]▶P86・P109
- マスターガンダム[1500円]▶P30・P33・P57・P58
- ガンダムマックスター[1500円]▶P82・P107
- Gガンダム[1500円]▶P75・P64
- ライジングガンダム[1500円]▶P144・P162

G GUNDAM SERIES HG-EX

1:60 scale BANDAI

ビッグスケールならではのディテール、プロポーション、ギミックとプレイバリューに富んだキット、コストパフォーマンス的にはGガンダムかオスメ、特に可動する指はスバライツ!

- シャイニングガンダム[3000円]▶P98
- Gガンダム[3000円]▶P70

グレードアップセット

1:144 scale BANDAI

両スケールの5次ガンダム用オプションパーツをセットにしたもの、シャイニングガンダム用のゴールドメッキシャイニングガンダーをはじめ、各MFの必殺技が再現できる[200円]

唯一、作例をやらなかった1/144のライジングガンダム。まあ、1/100やシャイニングを参考にしてももらえれば大丈夫とは思いますが、(そのうち本誌でやらんとなあ)

G GUNDAM SERIES ハイパーモード仕様

1:144 scale BANDAI

全機さながらの5次ガンダムの「ハイパーモード」仕様、基本的に先に発売されていたキットのバックパージョン。

- シャイニングガンダム[700円]
- ドラゴンガンダム[700円]
- ガンダムマックスター[700円]
- ガンダムローズ[700円]
- ボルトガンダム[700円]

S Oガンダム/BB戦士 BANDAI

S OガンダムでもGガンダムはシリーズ化された。写真のGガンダムの他に、シャイニング、マックスター、ドラゴンがキット化された。それにしても「ディフォルメ」がかなりはまるメカだね

G GUNDAM メカコレクションシリーズ

Non scale BANDAI

1/144のシリーズより約2回りほど小さい49分高画質のアイテム、可動部分が少なかったり、肉抜き穴が見える部分はあるが、工夫次第でいろいろと楽しめる。Gガンダムの他に、シャイニング、マックスター、ローズ、ドラゴンがある[各300円]。

ズバリ断ったGガンダムのプラモ。最近のはめずらしくイロイロと楽しめるシリーズになった(小さいのがメカコレキット)

GARAGE KIT

5クラブからはプラモデルでキット化されなかったMFを中心にG化されている。1/144スケールサイズではGガンダムのキット付属のポリバツ（P-C-107）を使ってもフル可動で楽しめる。1/100スケールサイズでは同サイズでキット化されなかったポルトなどが、やはりフル可動で手に入る。他にもデビルガンダム前期タイプやカッコーポーズのGガンダムなどバリエーションに富んでいる。

なお、5月頃に川崎重工業製の1/144スケール、ノーベルガンダムがリリースされる予定だ。

1:144 scale G-CLUB

- ネロスガンダム[8400円]▶P134
- ランバールガンダム[7000円]▶P136
- シンブルガンダム[7500円]▶P138
- ミナレットガンダム[8000円]▶P141
- P52
- デビルガンダム初期タイプ[24800円]▶P6

1:100 scale G-CLUB

- ガンダムローズ[13000円]▶P90・P111
- ガンダムシュビーグル[13000円]▶P143
- ポルトガンダム[15000円]▶P97・P111

130mm size G-CLUB

- Gガンダム[8000円]▶P67・P66



TOY

おもちゃのほうも1つこゝ充実していたGガンダム。プラモデルの1/100とほぼ同じくらいの大さきで「モビルファイターシリーズ」と、1/602りもちょっと大さめのD Xタイプもある。いずれもプロポーションよりはギミック重視で作られているが、1/100でキット化されなかったポルト、ローズ、シュビーグルが手に入るのも悪くはない。他にもおもちゃでは、定価5000円、5大ガンダムが揃っている。

モビルファイターシリーズ・BANDAI

- シャイニングガンダム[2500円]
- ガンダムマックスター[2500円]
- ドラゴンガンダム[2500円]
- ポルトガンダム[2500円]
- ガンダムローズ[2500円]
- ガンダムシュビーグル[2500円]
- ゴッドガンダム[2800円]

シャイニングガンダムのハイパーモード

- 見よ！この変身方法。このへんはさすがにおもちゃ。バックスターは腰をスウィングさせるとバッチをくり出す。ボクサモートも再現可能。
- 大きいほうがおもちゃのシールド。こちをキットに持たせたほうがバランスいいかも（マックスター）。
- ドラゴンとはさえないまでも、ハイキックぐらいのポーズがとれる。非武装もフル可動なのがゴッド。
- シュビーグルブレードも設定通りに可動。
- ゴッドガンダムのハイパーモード。

DXタイプ・BANDAI

- DXシャイニングガンダム[4980円]
- DXドラゴンガンダム[4980円]
- DX Gガンダム[5500円]

- プロポーションもなかなか。サイズ的には1/60のキットより少し大さめ。スーパーモードもこの箱のとおり。
- ドラゴンローがこゝまで伸ばせるのはおもちゃだけ。
- エネルギーマルチブライヤーはハッチを開くと同時にスイッチが入り、発光する。



CANDY TOY

夏15日頃から、なかなかのグレモノアイテムが発売された。大きく2つのアイテムがあるが、特に「Gガンダムバトル」シリーズ(サイズ的には1/250ぐらいで、プロポーション、ディテールともに食玩とは思えないほど)これとマイクロガンダムをプラスして可動モデルにしても楽しめるのだ。

●Gガンダムファイター【各100円/全10種・BANDAI】

シャイニングゴッドにはハイバームスーパーボードのタイプもある

●Gガンダムバトル【各2000円/全5種・BANDAI】

なんといってもプロポーションがスバライシ。マスターもほしかたー。

●「Gガンダムバトル」のほうには、コアラランダーのミニモデルも付いている

CD

ALBUM

アルバムはキングレコードから「ガンダムファイト」と題して、ROUND 1～5までがリリースされている。なかでも一番のオスメはROUND 3の「新香港の激戦曲線」、ウツ詰的なストーリーに加えて、広東語で収録された6曲が絶品

●GUNDAM FIGHT ROUND 1&2

【税込3800円/キングレコード/2枚組】

●GUNDAM FIGHT ROUND 3「新香港の激戦曲線」

【税込3000円/キングレコード】

●GUNDAM FIGHT ROUND 4

【税込3000円/キングレコード】

●GUNDAM FIGHT ROUND 5

【税込3000円/キングレコード】

SINGLE CD

前半の主眼歌のシングルCDはC-D-C-D-C対応になっていたのだ、対応機でのグラフィック再生が楽しめる。

●FLYING IN THE SKY/風鳥仁文

【税込1000円/キングレコード】

●Trust You Forever/風鳥仁文

【税込1000円/キングレコード】

●夢よりまぐろ/岸本真子

【税込1000円/アポロン】

●夢の中の永遠/岸上史実

【税込1000円/アポロン】

LD & VIDEO

Gファンタジー世界のLDとV Cが3月からリリースされている。内容はさきほど言うことはないが、LDとV C収録にあたってはモラルな音声とステレオサウンドにリニューアル。その他ジャケットは漫画家によるイラストが楽しめる。作品解説も付く豪華だ。

●LDは2枚組8話収録、全6巻(Vol.6のみ3枚組5話収録)

V Cは各4話収録、全12巻(Vol.12のみ5話収録)

発売元:販売元/バンダイビジュアル(株)

●機動戦艦Gガンダム LD-D1

【3月25日発売/税込9800円】

●機動戦艦Gガンダム LD-D2

【4月25日発売/税込9800円】

●機動戦艦Gガンダム LD-D3

【5月25日発売/税込9800円】

以下:LDは8月までに毎月1巻発売、V Cは4月より発売予定

SUPER FAMICOM

ガンダムファイターとそのまな面の中でくり返されるスーパーファミコンソフト「機動戦艦Gガンダム」はファンなら、ちょっとおさえておきたいアイテム。なんといってもこのソフトでしか遊べないオリジナルガンダムの形(バージョン)がポイント高い。

●スーパーファミコン用16MBビットソフト機動戦艦Gガンダム

9800円・BANDAI

●シャイニングファイター他、各MFの必殺技もすべて再現できる

BOOK

ムック開始はストーリーの前半(全話くわいまで)のものしか出ていないが、これから4～5月頃には、ここで紹介するムックの後半がリリースされるようだ

●機動戦艦Gガンダム ガンダムファイトハンドブック

主婦の友社(メディアワークス) 税込1700円

●クワッパの編纂で有名なスタジオハード/梅原が編纂しているオリジナルコミックやグッズ紹介までが盛り込まれる

●機動戦艦Gガンダム テクニカルマニュアル「兵器大全」

宝島社 税込3800円

フリーのエディターとして幅広く活躍中の岸川瑞がまとめたムック、初心者向けのプラモデルテクニックガイドまで載っている。

●機動戦艦Gガンダム 艦船百科 全1巻 全2巻 全3巻

講談社 税込950円

おなじみテレビマガジンの超百科シリーズから一冊。対象年齢は低め資料としては十分に役立つ、小沢健三も監修で協力している

●機動戦艦Gガンダム 艦船百科 ケイブンの大百科 全1巻

ケイブンの大百科 税込1700円

ゴッドガンダム誕生の第24話まで収録している、お子様向けとはいえず、いつもながらのその内容の充実、おもしろい

G GUNDAM GOODS WORLD



大人数、話題作機種の「Gガンダム」(以降「G」)。「G」の本が出版される「放浪遊」の最新号を迎えること。作品として体得する評価はこの段階を待てる。現在95・23%の支持率を見ているのだから、受け「Gガンダム」の人の秘密を私に伝えよう。

「面白い反応と好奇の目で迎えられたGガン、放映スタート」
Vガンダムが終了する間、次の新番組として「機動武闘伝Gガンダム」の放映が「Gガンダム」の放映を待てる。現在95・23%の支持率を見ているのだから、受け「Gガンダム」の人の秘密を私に伝えよう。

「面白い反応と好奇の目で迎えられたGガン、放映スタート」
Vガンダムが終了する間、次の新番組として「機動武闘伝Gガンダム」の放映が「Gガンダム」の放映を待てる。現在95・23%の支持率を見ているのだから、受け「Gガンダム」の人の秘密を私に伝えよう。

「面白い反応と好奇の目で迎えられたGガン、放映スタート」
Vガンダムが終了する間、次の新番組として「機動武闘伝Gガンダム」の放映が「Gガンダム」の放映を待てる。現在95・23%の支持率を見ているのだから、受け「Gガンダム」の人の秘密を私に伝えよう。

「面白い反応と好奇の目で迎えられたGガン、放映スタート」
Vガンダムが終了する間、次の新番組として「機動武闘伝Gガンダム」の放映が「Gガンダム」の放映を待てる。現在95・23%の支持率を見ているのだから、受け「Gガンダム」の人の秘密を私に伝えよう。

「面白い反応と好奇の目で迎えられたGガン、放映スタート」
Vガンダムが終了する間、次の新番組として「機動武闘伝Gガンダム」の放映が「Gガンダム」の放映を待てる。現在95・23%の支持率を見ているのだから、受け「Gガンダム」の人の秘密を私に伝えよう。

「面白い反応と好奇の目で迎えられたGガン、放映スタート」
Vガンダムが終了する間、次の新番組として「機動武闘伝Gガンダム」の放映が「Gガンダム」の放映を待てる。現在95・23%の支持率を見ているのだから、受け「Gガンダム」の人の秘密を私に伝えよう。

「面白い反応と好奇の目で迎えられたGガン、放映スタート」
Vガンダムが終了する間、次の新番組として「機動武闘伝Gガンダム」の放映が「Gガンダム」の放映を待てる。現在95・23%の支持率を見ているのだから、受け「Gガンダム」の人の秘密を私に伝えよう。

「面白い反応と好奇の目で迎えられたGガン、放映スタート」
Vガンダムが終了する間、次の新番組として「機動武闘伝Gガンダム」の放映が「Gガンダム」の放映を待てる。現在95・23%の支持率を見ているのだから、受け「Gガンダム」の人の秘密を私に伝えよう。

「面白い反応と好奇の目で迎えられたGガン、放映スタート」
Vガンダムが終了する間、次の新番組として「機動武闘伝Gガンダム」の放映が「Gガンダム」の放映を待てる。現在95・23%の支持率を見ているのだから、受け「Gガンダム」の人の秘密を私に伝えよう。

「面白い反応と好奇の目で迎えられたGガン、放映スタート」
Vガンダムが終了する間、次の新番組として「機動武闘伝Gガンダム」の放映が「Gガンダム」の放映を待てる。現在95・23%の支持率を見ているのだから、受け「Gガンダム」の人の秘密を私に伝えよう。

「面白い反応と好奇の目で迎えられたGガン、放映スタート」
Vガンダムが終了する間、次の新番組として「機動武闘伝Gガンダム」の放映が「Gガンダム」の放映を待てる。現在95・23%の支持率を見ているのだから、受け「Gガンダム」の人の秘密を私に伝えよう。

「面白い反応と好奇の目で迎えられたGガン、放映スタート」
Vガンダムが終了する間、次の新番組として「機動武闘伝Gガンダム」の放映が「Gガンダム」の放映を待てる。現在95・23%の支持率を見ているのだから、受け「Gガンダム」の人の秘密を私に伝えよう。

「面白い反応と好奇の目で迎えられたGガン、放映スタート」
Vガンダムが終了する間、次の新番組として「機動武闘伝Gガンダム」の放映が「Gガンダム」の放映を待てる。現在95・23%の支持率を見ているのだから、受け「Gガンダム」の人の秘密を私に伝えよう。

「面白い反応と好奇の目で迎えられたGガン、放映スタート」
Vガンダムが終了する間、次の新番組として「機動武闘伝Gガンダム」の放映が「Gガンダム」の放映を待てる。現在95・23%の支持率を見ているのだから、受け「Gガンダム」の人の秘密を私に伝えよう。

「だって面白いんだもん」
機動武闘伝Gガンダムに寄せて

MAX渡辺

「面白い反応と好奇の目で迎えられたGガン、放映スタート」
Vガンダムが終了する間、次の新番組として「機動武闘伝Gガンダム」の放映が「Gガンダム」の放映を待てる。現在95・23%の支持率を見ているのだから、受け「Gガンダム」の人の秘密を私に伝えよう。

「面白い反応と好奇の目で迎えられたGガン、放映スタート」
Vガンダムが終了する間、次の新番組として「機動武闘伝Gガンダム」の放映が「Gガンダム」の放映を待てる。現在95・23%の支持率を見ているのだから、受け「Gガンダム」の人の秘密を私に伝えよう。

MAX Watanabe
本名・渡辺。自ら経営するマックスファクトリー代客取締役である。キャラクターモデルをこよなく愛し、つわに読者や業界のことを考えての発言で人気も高い。そして何よりも「ガンダム」大好き人間の1人でもある。現在は「パンダイ」との共同企画「究極のガンダム」でも活躍してもらっている。

川口亮己

「川口はGガンダムが嫌いらしい…」
といふ噂は全くの誤り。
番ハマっているのは自分であるといふ事実

「新機動戦記ガンダム」の話を聞いて
いる。今年開演するアワードランもほぼ
固まる。具体的な商品化は確けられながら4月
の番組開始を待つ今日この頃ではある。

新機動戦記の半年以上前、金曜の立ち
上がりが始まり、我々が情熱を燃やした始
まるのが、「Gガンダム」その戦役ではな
かった。

「今度のガンダムは戦争をテーマにする
のでは？」と聞いたら「それはガンダムに
しては15年のガンダムの歴史の中で昨
年の頃はと聞かされたその場で不安に
思っていたことはなかったらう。」

「ガンダムは戦争をテーマにする
のでは？」と聞いたら「それはガンダムに
しては15年のガンダムの歴史の中で昨
年の頃はと聞かされたその場で不安に
思っていたことはなかったらう。」

「ガンダムは戦争をテーマにする
のでは？」と聞いたら「それはガンダムに
しては15年のガンダムの歴史の中で昨
年の頃はと聞かされたその場で不安に
思っていたことはなかったらう。」

「ガンダムは戦争をテーマにする
のでは？」と聞いたら「それはガンダムに
しては15年のガンダムの歴史の中で昨
年の頃はと聞かされたその場で不安に
思っていたことはなかったらう。」

たのである。ただしそれは自分が先々の展開
を知りたいからであり、従来からのガンダム
ファンに果たて受け入れられるかどうか
一つ新しいファンを獲得できるかどうか
一つの賭かといえる。ガンダムの成否が
どうなるかは知り得ない。それが私を含め
関係者が抱いていた不安要素であった。

「ガンダムは戦争をテーマにする
のでは？」と聞いたら「それはガンダムに
しては15年のガンダムの歴史の中で昨
年の頃はと聞かされたその場で不安に
思っていたことはなかったらう。」

「ガンダムは戦争をテーマにする
のでは？」と聞いたら「それはガンダムに
しては15年のガンダムの歴史の中で昨
年の頃はと聞かされたその場で不安に
思っていたことはなかったらう。」

「ガンダムは戦争をテーマにする
のでは？」と聞いたら「それはガンダムに
しては15年のガンダムの歴史の中で昨
年の頃はと聞かされたその場で不安に
思っていたことはなかったらう。」

「ガンダムは戦争をテーマにする
のでは？」と聞いたら「それはガンダムに
しては15年のガンダムの歴史の中で昨
年の頃はと聞かされたその場で不安に
思っていたことはなかったらう。」

「ガンダムは戦争をテーマにする
のでは？」と聞いたら「それはガンダムに
しては15年のガンダムの歴史の中で昨
年の頃はと聞かされたその場で不安に
思っていたことはなかったらう。」

Katsumi Kawaguchi
がつて「ストリームベース」の一角として
描く。大学卒業後にパイロットに入社。4
年前からは再び自らのテリトリーである「ブ
ラモデル」を開発するホビー事業部に移り、
Vガンダム、Gガンダムを担当。彼には
「川口名」として親しまれている。

「ガンダムは戦争をテーマにする
のでは？」と聞いたら「それはガンダムに
しては15年のガンダムの歴史の中で昨
年の頃はと聞かされたその場で不安に
思っていたことはなかったらう。」

「ガンダムは戦争をテーマにする
のでは？」と聞いたら「それはガンダムに
しては15年のガンダムの歴史の中で昨
年の頃はと聞かされたその場で不安に
思っていたことはなかったらう。」

「ガンダムは戦争をテーマにする
のでは？」と聞いたら「それはガンダムに
しては15年のガンダムの歴史の中で昨
年の頃はと聞かされたその場で不安に
思っていたことはなかったらう。」

「ガンダムは戦争をテーマにする
のでは？」と聞いたら「それはガンダムに
しては15年のガンダムの歴史の中で昨
年の頃はと聞かされたその場で不安に
思っていたことはなかったらう。」

「ガンダムは戦争をテーマにする
のでは？」と聞いたら「それはガンダムに
しては15年のガンダムの歴史の中で昨
年の頃はと聞かされたその場で不安に
思っていたことはなかったらう。」

「ガンダムは戦争をテーマにする
のでは？」と聞いたら「それはガンダムに
しては15年のガンダムの歴史の中で昨
年の頃はと聞かされたその場で不安に
思っていたことはなかったらう。」

「ガンダムは戦争をテーマにする
のでは？」と聞いたら「それはガンダムに
しては15年のガンダムの歴史の中で昨
年の頃はと聞かされたその場で不安に
思っていたことはなかったらう。」

「ガンダムは戦争をテーマにする
のでは？」と聞いたら「それはガンダムに
しては15年のガンダムの歴史の中で昨
年の頃はと聞かされたその場で不安に
思っていたことはなかったらう。」

「ガンダムは戦争をテーマにする
のでは？」と聞いたら「それはガンダムに
しては15年のガンダムの歴史の中で昨
年の頃はと聞かされたその場で不安に
思っていたことはなかったらう。」

「ガンダムは戦争をテーマにする
のでは？」と聞いたら「それはガンダムに
しては15年のガンダムの歴史の中で昨
年の頃はと聞かされたその場で不安に
思っていたことはなかったらう。」

「ガンダムは戦争をテーマにする
のでは？」と聞いたら「それはガンダムに
しては15年のガンダムの歴史の中で昨
年の頃はと聞かされたその場で不安に
思っていたことはなかったらう。」

「ガンダムは戦争をテーマにする
のでは？」と聞いたら「それはガンダムに
しては15年のガンダムの歴史の中で昨
年の頃はと聞かされたその場で不安に
思っていたことはなかったらう。」

「ガンダムは戦争をテーマにする
のでは？」と聞いたら「それはガンダムに
しては15年のガンダムの歴史の中で昨
年の頃はと聞かされたその場で不安に
思っていたことはなかったらう。」

「ガンダムは戦争をテーマにする
のでは？」と聞いたら「それはガンダムに
しては15年のガンダムの歴史の中で昨
年の頃はと聞かされたその場で不安に
思っていたことはなかったらう。」

「ガンダムは戦争をテーマにする
のでは？」と聞いたら「それはガンダムに
しては15年のガンダムの歴史の中で昨
年の頃はと聞かされたその場で不安に
思っていたことはなかったらう。」

「ガンダムは戦争をテーマにする
のでは？」と聞いたら「それはガンダムに
しては15年のガンダムの歴史の中で昨
年の頃はと聞かされたその場で不安に
思っていたことはなかったらう。」

「ガンダムは戦争をテーマにする
のでは？」と聞いたら「それはガンダムに
しては15年のガンダムの歴史の中で昨
年の頃はと聞かされたその場で不安に
思っていたことはなかったらう。」

「ガンダムは戦争をテーマにする
のでは？」と聞いたら「それはガンダムに
しては15年のガンダムの歴史の中で昨
年の頃はと聞かされたその場で不安に
思っていたことはなかったらう。」

「ガンダムは戦争をテーマにする
のでは？」と聞いたら「それはガンダムに
しては15年のガンダムの歴史の中で昨
年の頃はと聞かされたその場で不安に
思っていたことはなかったらう。」

STAFF

MODEL MAKERS

相原雄行 Yoshiyuki Aihara
 雨宮英夫 Hideo Amemiya
 石塚 薫 Hajime Ishizuka
 伊藤宏之 Hiroyuki Ito
 大崎正和 Masakazu Owa [G.G.P.]
 荻田佳一郎 Keiichiro Kasado
 香津巳R'X'93 Katsumi RX'93
 川崎法幸 Noriyuki Kawasaki
 曾 貴弘 Yoshihiro Kan
 木保一雄 Kozuo Kimoto
 窪田延安 Nobuyasu Kubata [G.G.P.]

KENTARO

小暮亮吉 Ryokichi Kagure
 西矢 仁 Jin Saiya
 佐藤 拓 Taku Sato
 館山齊樹 Saiki Tateyama
 田中ゆうじ Yuji Tanaka
 西ふたつ Futatsu Nishi [A. P. C.]
 渡佐本美生 Hideo Hasomata
 八須 誠 Makoto Hachisu
 初沢正博 Masahiro Hatsuzawa [V.M.S project]
 藤川明日香 Asuko Fujikawa [Atelier-Sai]
 松村年徳 Tashinabu Matsumuro
 山岡五郎 Goro Yamaoka
 ZEN吉本 ZEN Yashimata ■
 平坂和弥 Kazuya Hirasaka

SPECIAL THANKS TO

MAX渡辺 MAX Watanabe [MAX Factory]
 川口克己 Katsumi Kawaguchi ■

株式会社
 株バンダイ ホビー事業部
 株バンダイ静岡工場

CG WORKS

小澤勝三 Katsuzo Ozawa

PHOTO GRAPHERS

本松昭茂 Akishige Hanamatsu [STUDIO R]
 早田孝之 Takayuki Hayata [STUDIO R] ■

森脇健夫 Tetsuo Moriawaki ■

ZEN吉本 ZEN Yashimata

ART WORKS

広井一夫 Kazuo Hirai [WIDE]
 鈴木光晴 Mitsuharu Suzuki [WIDE]
 広井三津子 Mitsuko Hirai [WIDE]
 林 昌一 Kenichi Hayashi [WIDE]

EDITOR

佐藤忠博 Tadahiro Sato



HOBBY JAPAN SPECIAL ISSUE

KIDO-BUTODEN G GUNDAM GUNDAM FIGHT THE 3D

【機動武闘伝Gガンダム】

表紙造形 ■ Gガンダム/佐藤拓
マスターガンダム/松村年恵
デビルガンダム/川崎法幸
ガンダムヘヴンズソード/相原薫行
グラントガンダム/相原薫行
ウォルターガンダム/川崎法幸

表紙描写 ■ 本松紹茂「スタジオF」
表紙レイアウト ■ 広井一夫「WIDE」

月刊ホビージャパン4月号別冊
機動武闘伝Gガンダム/ガンダムファイト THE 3D
© 創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日

平成7年4月1日発行
定価1,200円(本体1,165円/¥380円)

発行所 ■ 株式会社ホビージャパン
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷5-26-5
☎ 03-3354-9341

印刷所 ■ 三井グラフィック株式会社
製本所 ■ 株式会社丸山製本所
編集人 ■ 佐藤忠博
発行人 ■ 佐藤光市

本書に掲載された記事、図版、写真等の無断転載を禁じます。

HOBBY JAPAN SPECIAL ISSUE
KIDO-BUTODEN G GUNDAM
GUNDAM FIGHT THE 3D

© SOTSU AGENCY-SUNRISE-TV ASAHI
© HOBBY JAPAN 1995
Edited by Tadashi Sato
Published by Koichi Sato
Editor & Publisher HOBBY JAPAN Co., Ltd.
Sendagaya 5-26-5, Shibuya-ku Tokyo 151 Japan

HOBBY JAPAN SPECIAL ISSUE

KIDO-BUTODEN
G GUNDAM
GUNDAM FIGHT
THE 3D

月刊ホビージャパン4月号別冊

機動武闘伝
Gガンダム

Hobby
JAPAN

ホビージャパン4月号別冊 平成7年4月1日発行
機動武闘伝Gガンダム/ガンダムファイトTHE 3D
定価1,200円(本体1,165円)

前編 エンジェンシー・サンライズ・テレビ朝日

誌08128-4 Printed in Japan

T1008128041201

